3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.122
特快专递
马里奥&索尼克 携手冬季奥运会
真·三国无双5 Special
钢铁大师
孢子英雄 竞技场
明鏡国語 楽引辞典
最速报道
两个4.2寸屏！
NDSi LL
闪电公布
卷首特报
无限边境 超越
超级机器人大战OG传说
大篇幅前线报道
战场的女武神2
高户王立士官学校
绝对英雄改造计划
专题企划
夕阳红
——掌机世界的老人们
深入研究
真·女神转生 奇幻之旅
蓝龙 异界的巨兽
雷电十一人2 威胁的侵略者
对决传说
两大新作详细攻略
魔法工厂3
不死骑士
本辑赠品
雷电十一人2 威胁的侵略者》精美贴纸

本辑特别关注







卷首语

进入10月，年末游戏大潮便开始了。记得在做《掌机王SP》的开始几辑时，经常会觉得游戏不够，淡季时的感觉更甚；现在是完全没有这个感觉啦，两大掌机平台鏖战了近5年，从开始时摸石头过河的探路性质作品，到现在两家阵营的游戏各具特色纷纷成熟、并拥有各自的大作体系，不得不感慨：竞争的最大受益者是玩家。这话虽然几乎被说烂，但却是不争的事实。年末游戏大潮已经悄然开始，同时拥有NDS、PSP的玩家，又要为游戏太多时间太少而苦恼了吧——其实对于我们玩家来说，一直有新的优秀的游戏玩，即使苦恼也是幸福的！

马修

新生的传说从这里开始！



以异世界无限边境为舞台，玩家化身为主人公在其中进行冒险的"《机战OG传说》系列"终于迎来第二作了，这次的故事紧接第一作之后，不知道游戏中究竟有什么样的新冒险在等待着我们。

期待度 B

文 乌冬 美编 澄香

NINTENDO DS

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	NBGI	RPG	预定2009年冬	日版
無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

卷首特报 Introduction Specially Report

由复数世界融合而成的 新生无限边境

故事背景

因为过去的那场大战，导致十字门全部崩坏，十字门在崩坏的同时用来分隔各个世界的次元壁也随之消失，这样一来所有的世界都在无限边境汇聚，融合成了一个新的世界。在新的世界里，人们定下了新的秩序，和睦地生活着，而过去因为战乱而一时消失的妖精一族也陆续回到了这里。但是，人们不知道，新生的无限边境里混入了一个原本不属于这里的世界……同样被卷入新生无限边境里的还有修罗一族的少年阿雷迪，他和准备回到自己国家的妖精族公主涅秋在这里展开了一段新的冒险……

人物&机体介绍

▲除了直接攻击外，也有类似冲击波的飞行类道具。

CV：关智一

使用体术的年轻修罗 阿雷迪·那修

17岁的主人公，被称为"修罗"一族里的年轻斗士，12岁便投身于战乱不断的"波国"的战斗中。阿雷迪擅长使用体术战斗，懂得"霸皇拳"和"机神拳"两个流派的格斗技巧，因此也被人冠以"刚炼的阿雷迪"的称号。



CV：水树奈奈

原本是无限边境妖精之国“艾尔菲蒂露”里名门哈舞森家的公主，117岁。过去因为战乱，阴差阳错地被次元转移到了波国，并遇到了修罗一族，在修罗一族的帮助下，最终回到了无限边境。涅秋使用的武器是巨大的枪矛。

任性的妖精公主
涅秋・哈舞森

优雅而华丽地连续攻击

▲利用巨大枪矛作出的攻击招式非常丰富。

◀▲涅秋战斗时的动作相当华丽，仿佛就在跳舞一样。

猛烈的格斗攻击将敌人炸裂！

▶阿雷迪的必杀技『真霸胧击烈破』，先将对手挑空后，再施以无数的拳脚攻击。

▲大魄力的特写也依然保留。

被霸气缠绕的机体

罗刹机阿鲁古安

被安置在波国“霸龙之塔”里的罗刹机。罗刹机是一种可以依靠操纵者的霸气自行行动的机器人，通常和操纵者一起战斗。但是，阿鲁古安因为一直找不到适合的操纵者，在波国与无限边境融合后消失无踪。阿雷迪踏上旅途的原因就是为了寻找阿鲁古安。

游戏构成

本作由三个部分构成，分别是地图部分、剧情部分和战斗部分。在地图部分的移动中，如果触发了剧情的话就会进入剧情部分，遭遇敌人的话就会进入战斗部分，这点和一般的RPG无异，不过本作的特色还在于战斗部分，战斗中玩家通过输入不同的按键指令，角色就会使出强力的连续技和必杀技对敌人展开攻击，具有相当高的动作性和观赏性。另外像是“援护攻击”、“精神指令”等在“《机战》系列”常备的要素在本作中也同样存在。



地图部分

▲▶融合后的无限边境景色也变漂亮了。

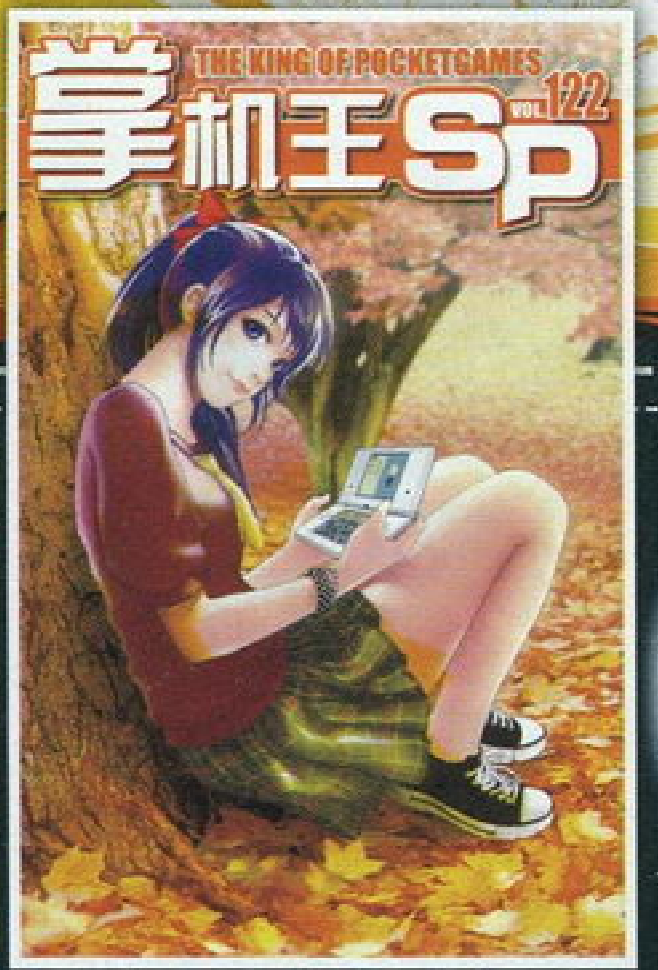


哈舞森家代代相传的妖精机。妖精机是一种依靠魔力自行行动的机械铠，菲伊库莱德在妖精族转移出无限边境前的大战中失去踪影，现在在妖精族归还之际，菲伊库莱德也再次出现。

◀▼爽快的战斗是本作的卖点。

▲▶对话时角色的表情和动作非常丰富。

掌机王SP VOL.122



本辑赠品

《雷电十一人2 威胁的侵略者》精美贴纸



封面画师：变色猪

美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米Ｘ210毫米
版　　次：2009年11月第一版
印　　次：2009年11月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001－3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年11月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-268-9

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

CONTENTS

目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站
PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜(levelup.cn)

硬件 4.2寸大屏幕！NDSi新型号NDSi LL年内登场

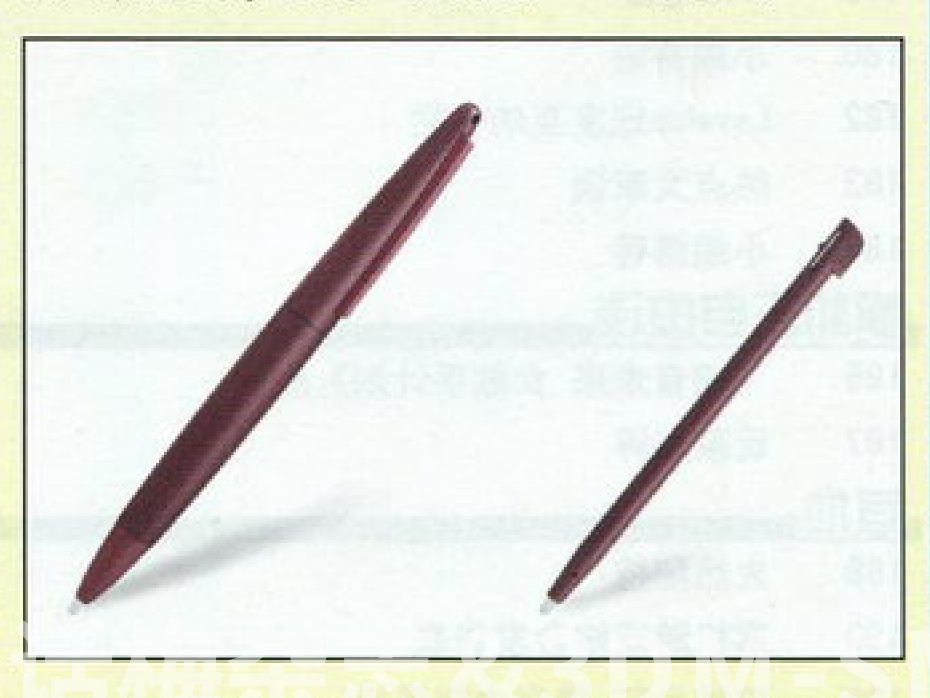
2009年10月29日，任天堂官方正式公布了传闻中的NDSi新型号主机NDSi LL，并且发售日意料之外地近——2009年11月21日，价格为20000日元，比之前的任何一个型号的NDS主机都要贵一些。

新型号主机相对于之前型号的主机最显著的变化就是各方面都有一定程度地变大。首先是屏幕尺寸，NDSi LL的两个屏幕都达到了4.2英寸，比起NDSi的3.25英寸要大了将近30%，但需要注意的是，屏幕的尺寸虽然增加了，但其分辨率和发色数并没有变化。而随着屏幕的尺寸增大，主机的体积自然也会跟着增大。从主机长度来看，NDSi LL比NDSi长了约3厘米，宽了近2厘米，甚至比PSP-3000还要大，而重量方面也到达了目前主流掌机中最重的314克，可谓“份量十足”。



任天堂方面为NDSi LL首发准备了3种颜色，即酒红、深棕和天然白。配件方面，NDSi LL将附带一长一短两根触控笔，方便不同需求的人使用。而除此之外，NDSi LL与之前主机最大的区别还在于主机里内置了《稍事锻炼 大人的DSi训练 文系篇》、《稍事锻炼 大人的DSi训练 理系篇》和《明镜国语 乐引辞典》3款游戏。

实际上在任天堂正式公布NDSi LL前两天，擅长爆料的日本经济新闻已经将这台主机的消息“犹抱琵琶半遮面”地公布于众了，而根据他们的说法，任天堂的这台新型号主机之所以搞得这么“大”原因有二：一是为了吸引年事已高的用户，二则是为了吸引那些钟情于大屏幕大按钮的手机用户，比如iPhone用户。



◀ 与NDSi的对比，可以直观看出屏幕大小等细节的变化。


■NDSi LL的各角度实物照。

NDS各型号规格参数对比

参数\型号	NDSi LL	NDSi	NDSL
液晶屏尺寸	4.2英寸	3.25英寸	3.0英寸
液晶屏	透过型TFT彩色（26万色）	透过型TFT彩色（26万色）	透过型TFT彩色（26万色）
外形尺寸（*）	161.0×91.4×21.2	137.0×74.9×18.9	133.0×73.9×21.5
触控笔长（*）	96.0、129.3（大）	92.0	87.5
电源	NDSi专用电池以及AC适配器	NDSi专用电池以及AC适配器	NDSL专用电池以及AC适配器
重量	约314克	约214克	约218克
充电时间	约3小时	约2小时30分	约3小时
使用时间	最低亮度：约13～17小时	最低亮度：约9～14小时	最低亮度：约15～19小时
	低亮度：约11～14小时	低亮度：约8～12小时	低亮度：约10～15小时
	中亮度：约9～11小时	中亮度：约6～9小时	中亮度：－
	高亮度：约6～8小时	高亮度：约4～6小时	高亮度：约7～11小时
	最高亮度：约4～5小时	最高亮度：约3～4小时	最高亮度：约5～8小时
对应软件	NDS专用软件以及DSi Ware	NDS专用软件以及DSi Ware	NDS专用软件及GBA软件
内置软件	NDSi浏览器	NDSi浏览器（仅限2009年秋季之后出货的版本）	－
	随身记事本	随身记事本（仅限2009年秋季之后出货的版本）	－
	大人的DSi训练 文系篇	－	－
	大人的DSi训练 理系篇	－	－
	明镜国语 乐引辞典	－	－
输入/出端	NDS卡片插槽	NDS卡片插槽	NDS卡片插槽
	SD卡插槽	SD卡插槽	GBA卡带插槽
	AC电源适配器端子	AC电源适配器端子	AC电源适配器端子
	立体声音箱/内置麦克	立体声音箱/内置麦克	立体声音箱/内置麦克
同捆内容	NDSi LL本体	NDSi本体	NDSL本体
	NDSi电源适配器	NDSi电源适配器	NDSL电源适配器
	NDSi LL专用触控笔（大、小）	NDSi专用触控笔（2支）	NDSL专用触控笔（2支）
	简明使用指导	简明使用指导	简明使用指导
	使用说明书	使用说明书（基本篇·操作篇）	NDSL专用GBA卡槽盖

注：尺寸为“长×宽×高”，单位为mm。

软件

PSP平台“《怪物猎人》系列”新作公布

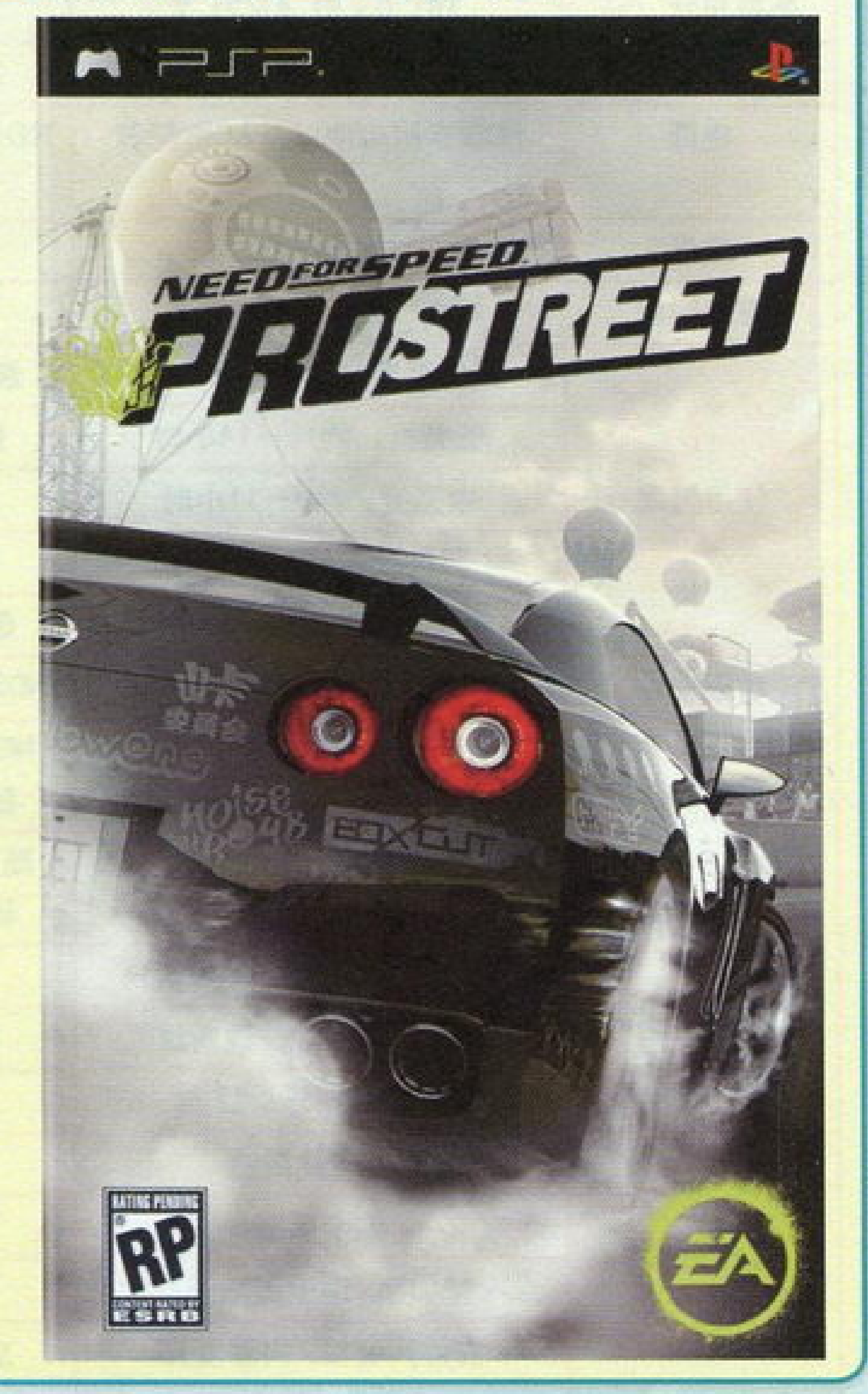
可以说自从《怪物猎人3》在Wii上推出之后，PSP的“《怪物猎人》系列”玩家就一直在苦苦等待《怪物猎人 携带版 3rd》的公布，只可惜Capcom方面一直迟迟没有消息，不过日前PSP用户却等来了“《怪物猎人》系列”的另一款作品——《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村（モンハン日记 ぽかぽかアイルー村）》。

新作的消息是在10月25日举办的“怪物猎人狩猎王09”的现场公布的，据官方目前透露的消息表示，本作将是一款以系列中可爱的狩猎猫“艾鲁”（アイルー）为主人公的外传性质的作品，制作人辻本良三表示本作是根据系列很多FANS希望以狩猎猫为主角的意愿而制作的游戏。

目前，Capcom方面并未透露游戏的详细信息，感兴趣的玩家还请持续关注我们对本作的后续报道。

事件

《极品飞车》系列全球累计销量突破1亿



EA方面近日为旗下的著名游戏品牌“《极品飞车》系列”举办了一场盛大的庆祝活动——庆祝系列全部作品全球累计销量突破1亿套大关。

1亿套是什么概念？EA方面表示，这意味着“《极品飞车》系列”可以覆盖全美国的每一个家庭，而这个数字，是加拿大人口总和的3倍。

EA官方在活动上也发表了一组有关系列的最新数据，数据显示，“《极品飞车》系列”至今为止已经在超过60个国家和地区发行过22个语言版本的游戏，而如果把所有《极品飞车》游戏的包装盒排列起来，可以填满173609个足球场；从玩家角度来看，他们在系列游戏中驾驶赛车跑过的里程数已经超过了2790亿公里，制作的个性化车身超过了17万亿个……这些应该说都是“奇迹”一般的数字。

从1994年开始到现在，“《极品飞车》系列”每年都会推出一款续作，遍布所有主流家用机平台和掌机平台，至今已经有15年之久。而更重要的是，至今这个系列依然有为数众多的支持者，而游戏本身每年依旧带给全世界赛车游戏爱好者各种精彩的游戏体验，不得不承认，这是一个伟大的游戏系列。

10月16日 D3 Publisher本日宣布，原定于今年11月19日推出的PSP游戏《性感变装女剑士（エクソシスター ）》将取消发售，取而代之的是《SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女》，而实际上游戏的内容并没有改变，只是名称和价格改变而已，后者的价格为2625日元，发售日为2009年12月23日。

10月18日 Tecmo发表了旗下NDS平台的侦探游戏新作《AGAIN FBI超心理搜查官》的发售日期，这款游戏实际由制作了《异色代码 双重记忆》、《许愿屋 天使的记忆》的Cing

负责开发，在前不久结束的TGS2009中作为重点展出项目之一。游戏讲述的是一名叫做乔纳森的FBI特别搜查官破解一宗连续杀人事件的故事。游戏将于2009年12月10日发售，售价5040日元。

10月19日 MMV公司公布了NDS平台"《牧场物语》系列"的最新作《牧场物语 双子村（牧场物语 ふたごの村）》。而之所以叫做"双子村"是因为本作中可以提供给玩家建立属于自己农场的地点有两个——木花村和风铃村，这两个村子可以说风格上完全不同，玩家可以根据自己的喜好来选择。此外，近期在国内相当热门的"羊驼"也将加入到本作之中。官方表示游戏将在今年冬季发售，目前售价未定。

10月21日 Square Enix正式公布了PSP平台《王国之心 梦中诞生》的发售时间——2010年1月9日，售价则为6090日元。而伴随游戏发售日一同公布的还有前不久结束的东京电玩展2009上封闭放映的游戏的最新影像，其中类似大富翁玩法的新要素等信息也由官方正式提供了详情。



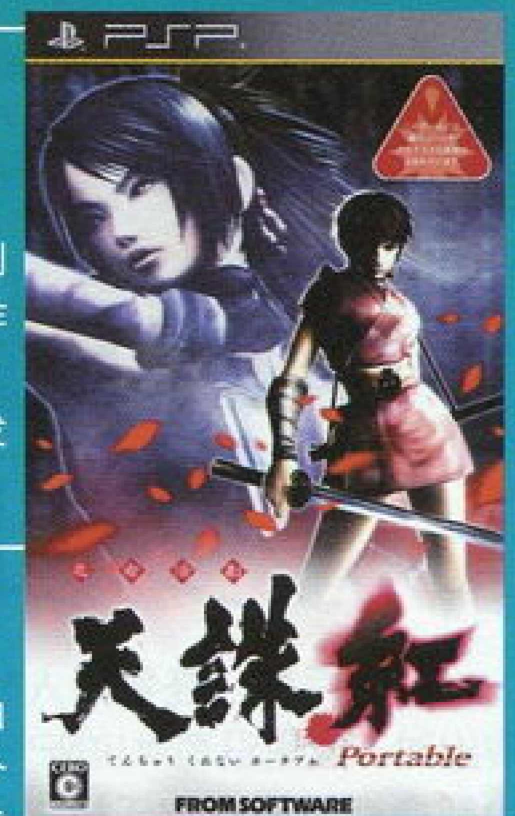
10月25日 Alchemist公司正式发表了NDS平台"《寒蝉鸣泣之时》系列"的最新作《寒蝉鸣泣之时绊 第四卷·绊》，这同时也是NDS平台系列作品的最终篇。据官方透露，在最新作中将会收录众多新篇章。游戏将于2010年2月25日发售，售价5040日元。

10月25日 5pb.方面今日宣布，将把曾经于PC平台以及X360平台发售的文字冒险游戏《11只眼 交错的视线（イレブンアイズ クロスオーバー）》移植到PSP平台，并将于2010年1月28日发售。官方表示，PSP版本将在以前版本的基础上追加全新的剧本以及主人公的新要素，并制作新的开场动画。

10月26日 日本一Software本日宣布将于今年11月26日发售旗下颇受玩家欢迎的PSP游戏《普利尼 我做主人公可以吗？》的廉价版，售价2079日元，并且将同时在PSN上提供下载，下载版本则要便宜一些，1500日元。而在此消息公布的同时，日本一方面还对外确认本作的续作已经在开发之中，详细内容将会在今后公布。



10月26日 From Software公布，旗下"便携版游戏系列2009"计划的第五款作品《天诛 红 携带版》将于2010年1月28日发售，售价为3900日元。



10月28日 角川书店表示，由August开发的曾于多个平台推出过的文字恋爱冒险游戏《黎明前的琉璃色（夜明け前より瑠璃色な）》将于2010年2月发售PSP版本。官方表示，PSP版的开发商将由Aria担任，游戏将在原作的基础上增加一些新的要素和功能，目前预定售价为6090日元。

10月28日 D3 Publisher发表了PSP平台的文字冒险游戏新作《密室的牺牲(密室のサクリファイス)》。据悉，本作是在D3 Publisher廉价游戏系列之一"《密室脱出》系列"的基础上开发而成的新密室系列游戏。游戏预定于今年冬季推出，售价目前未定。

10月29日 SCEJ方面宣布，为了庆祝在PlayStation Store中提供的PSP用下载内容突破500款，公司将举办限定期限的答谢活动，即在期限内玩家消费的金额累计达到5000日元便可以获得500日元的礼金券。据官方表示，这个活动的举办期限为2009年11月1日至11月30日。

10月29日 Koei正式公布了PSP平台的《真·三国无双5 帝国》。本作是2009年5月发售的PS3、X360版《真·三国无双5 帝国》的移植版本，官方表示，PSP版本会在原有版本的基础上根据掌机的的特点加入通信合作以及对战模式，并将会非常厚道地收录原本需要下载的全部16种自定义防具套装，并且官方承诺PSP版发售后也会追加新的自定义防具以及游戏音乐等内容的下载。游戏定于2009年12月23日发售，售价3990日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

随行猫与少子化

几个月前《怪物猎人3tri》大值崩的消息传出时，家里没有Wii的PSP玩家们可能或多或少都会有一些幸灾乐祸之情。正如某网站对该作的读者调查结果一样，大多数《MH》玩家都选择了等待《MHP3》，而《MH3》的销售不力让玩家距离《MHP3》又近了一步。大家都在翘首以待，等待着Capcom找个良辰吉日公开《MHP3》。上个财年Capcom有《街头霸王4》、《生化危机5》等大作，这个财年还有《失落的星球2》、《丧尸围城2》等游戏撑着，而下个财年Capcom总要找个新的依靠。

Capcom果然没有辜负大家的期待，带来了新的《怪物猎人》，只是这个猎人却出乎所有人的意料。《怪物猎人日记》应该是Capcom为了继续扩大《MH》玩家群数量而做的游戏，当初Capcom设计随行猫为的就是吸引女性，就像《口袋妖怪》的皮卡丘一样，这种以中小学生为目标群体的游戏总要有一些人见人爱的标志性角色，便于品牌推广与产品价值塑造。Capcom纵横业界二十余载，塑造的卡通形象不少，到如今能拿出来创造经济价值的却只剩洛克人。你会记住隆、春丽、里昂、克里斯，但这些为成年人打造的角色产生不了多少实际效益，少年儿童才是虚拟偶像市场的衣食父母。

《怪物猎人》走红后，经常被拿来与《口袋妖怪》做比较，二者都是靠通信功能、借口耳相传效应红起来的游戏。与《口袋妖怪》相比，《怪物猎人》的号召力始终还是稍逊一筹，这可能是因为前者有更多低龄玩家，而在游戏的世界里，低龄层永远是利润最丰厚的用户层，而卡哇伊的角色永远是打开这个用户层的利器。

口耳相传效应是一种可遇不可求的现象，能够以最低的宣传成本实现最高的宣传效果，有幸被口耳相传起来的游戏定当好好把握这三生修来之福分。不过口耳相传效应也很容易因为时间的流逝而失去话题性。品牌做起来后，还要靠厂商实打实的宣传与市场运作保持热度。《怪物猎人》这几年的经营手法是通过官方举办的“狩猎大会”催化玩家之间的互传效应，将《怪物猎人》打造成一种竞技或文化现象。这可以保持玩家对游戏的忠诚度，不过到最后还是要靠发售新作来收割悉心栽培出来的商业价值。《怪物猎人》是耗时的游戏，每一款游戏都需要较长的消化时间，新作的推出速度不宜太频密，不过可以在正传之间穿插几个外传，多榨取一些剩余价值，同时也为某些重点栽培的角色提高出镜率，增加角色价值，提高品牌号召力。善于角色经营是任天堂的不败秘诀之一，Capcom要向任天堂讨教的地方还有很多。

SE通过《勇者斗恶龙怪兽篇》不断为“《DQ》系列”补充少儿玩家，如果经营得当，《怪物猎人日记》今后或许也可以扮演类似的角色。日本的少子化现象正逐年恶化，出生率太低导致少年儿童的数量逐年减少，少儿玩家正在成为一种稀缺资源。为避免游戏人口的流失，更应该对少儿用户层进行深度挖掘。《MHP2G》销量已经超过350万，如此巨大的用户基数很难维持与扩张，能够做到的常青树只有《口袋妖怪》与《DQ》，即使是《最终幻想》也已逐渐力不从心。缺乏低龄向的产品线是其玩家群无法得到扩充，受众面不断缩窄的主因，SE正希望通过《光之四战士》等低龄向游戏为《FF》补充新血液。《怪物猎人》拥有在中小学校中声名远扬的先天优势，更应趁胜追击，若待到少年们长成青年再谈低龄化则为时晚矣！



始动

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

近日，关于次世代NDS的传闻呈甚嚣尘上之势。半导体方面的专业资讯网站Bright Side Of News日前有人匿名披露了一则惊爆消息：任天堂已经和NVDIA签订关于使用嵌入式SOC（System on Chip）的Tegra芯片系列作为次世代NDS主处理器的商业合同，这一传闻事后得到了NVDIA官方的间接证实，因此我们完全可以期待集成了ARM11 CPU、GeForce GPU以及系统内存的Tegra芯片会将赋予次世代NDS非常强悍的硬件性能，同时还将具备高品质的多媒体播放能力。另根据来自业界的可靠消息，任天堂上月在德国举行的GAME COM游戏展中曾经向相关人士秘密披露了次世代NDS的讯息，该主机开发代号为“Nintendo TS”（Tegra System）。

事实上，次世代NDS采用Tegra芯片系列完全顺理成章。为了能够完全兼容现在的NDS游戏，采用以同系列CPU的升级版ARM11为核心的Tegra芯片显然是明智的选择。然而更令任天堂心仪的则是Tegra惊人的续航省电能力，微软最新推出的便携式多媒体播放器ZUNE HD因为搭载了Tegra芯片，可连续放音乐33小时或视频8.5小时，而该芯片在处理大规模图形数据演算时同样拥有卓越的低耗电功能。Tegra芯片在战略意义上可谓一石数鸟，在性能上完全具备了压倒PSP和iPhone 3G的能力，同时也满足了任天堂的次世代携带设备全面多媒体化的需求。由于采用了同规格的高性能嵌入式芯片，次世代NDS在向PSP和iPhone 3G全面宣战的同时，也为防范微软今后突如参入搅局预设了战略屏障。在某种程度上或许略带讽刺意味，如果次世代NDS采用的是Tegra的SX 600/650系列芯片，该主机或许将成为任天堂有史以来首款完全对应HD高清功能的硬件。

如果说NDSi是一个明确的暗示，次世代NDS则将是TV游戏产业一个具有里程碑意义的重要产品。岩田聪领军的任天堂显然已经放弃“游戏就是游戏”的传统商业思维，正在为了最大限度地获得消费人群而全力打造一款多媒体数码移动终端，当然游戏功能肯定还将是商品的灵魂核心。在品牌的市场冲击力方面，任天堂显然比索尼和苹果更具有优势。PSP和iPhone等商品因时尚设计而在青少年群体拥有影响力，但是任天堂品牌在5岁乃至80岁的广泛年龄层都拥有着不俗的口碑，其未来所推出的商品如果定位得宜的话，完全具备潜质成为有史以来最成功的移动多媒体终端。如果任天堂能够巧妙利用错综复杂的商业竞争关系进行合纵连横（例如和Google全面合作），其商品更将如虎添翼。目前业内人士普遍判断任天堂会在2010年E3大举发表次世代NDS，并在下半年度全面投入市场。

10月27日，《日经新闻》刊登消息称任天堂将在年内以原有价格（18900日元）发售液晶屏幕为现行两倍大的NDSi改良型，同时还会进一步强化防盗版机能，这个消息似乎为次世代NDS的确定性带来了歧义。《日经新闻》的报道具有相当的专业性，远在1996年初就在全世界率先披露了《FFⅦ》登陆PS主机的爆炸新闻，近则在NDSI官方正式发表一年前就准确预告任天堂即将发售具备摄像头和音乐播放功能的下一版NDS主机，虽然这次任天堂在当天就断然否认了日经的报道，但该报道却未必就是凭空捏造。以笔者的拙见，目前的竞争形势并不容任天堂过份乐观，推出换汤不换药的改良产品并不能取得预期市场反响，任天堂目前需要推出一款突破性的全新商品。对于NDS系列主机来说，目前最大的技术软肋显然绝非液晶屏幕的尺寸，而是数据演算能力的严重制约。仅仅在《日经新闻》爆料的两天后，任天堂就正式发表了将于11月21日以20000日元价格发售NDSi LL的消息。该社在同一天还披露了2009财年的财政报告，匆忙推出NDSi LL显然是为了抵消营业利润同比下降59%的巨大市场利空，采用超大屏幕后的市场反响将成为未来真正的NDS后续主机设计定案的最重要参考依据。

同样是来自海外的传闻，据说秘密开发中的索尼PSP2将采用ARM Cortex处理器+4核400MHZ PowerVR显卡，如果该规格最终获得确认的话，PSP2的数据演算能力可能比次世代NDS还要略胜一筹。当然，经过了无数次规模大大小小的商业战争，我们已经确信硬件性能绝非决定胜负的关键所在，合理的商品定位才是最根本因素。

◀网上热心网友设计出的“Nintendo TS”的假想图，屏幕可以进行旋转。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

《口袋妖怪 心金·灵银》销量依旧领先，累计即将突破300万大关。《雷电十一人2》销量相比前作大幅提高，目前销量已经接近50万，相信最终销量也会在前作35万套的两倍以上。《不死骑士》意外地占据了软件榜第5位，虽然近两万套的首周销量并不算高，但对于这款发售前一直默默无闻的游戏来说也实属不易了。由于追加出货的放出，《深爱》的排名和销量都有所回升，累计销量冲破20万应该并不困难。

软件销量（日本） 2009年10月12日～2009年10月18日

1 口袋妖怪 心金·灵银
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
Nintendo | RPG | 2009年9月12日 | 4800日元
→ 本周销量 15万1242套 累计销量 267万1528套 NDS

2 雷电十一人2 威胁的侵略者
イナズマイレブン2～脅威の侵略者～
Level-5 | RPG | 2009年10月1日 | 4980日元
本周销量 7万2640套 累计销量 44万5924套 NDS
new

本作在发卖后以其高素质获得了玩家们的认可，该系列的瞩目亮点便是将即时战略和RPG的要素融入到比赛中，让玩家体会到非同寻常的足球魅力。超过1500人的可招募球员让游戏的发掘要素满点，而形式各异的必杀技更是让人热血沸腾。日本前著名球星中田英寿的客串也带给了玩家意外惊喜。

デスゾーン2

3 朋友聚会
トモダチコレクション
Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元
↓ 本周销量 6万251套 累计销量 134万8357套 NDS

4 GT赛车PSP
グランツーリスモ
SCEJ | RAC | 2009年10月1日 | 5480日元
new 本周销量 1万9152套 累计销量 20万2452套 PSP

5 不死骑士
アンデッドナイツ
Tecmo | ACT | 2009年10月15日 | 5040日元
new 本周销量 1万8168套 累计销量 1万8168套 PSP

6 钢之炼金术师 信赖的人
钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者
NBGI | FTG | 2009年10月15日 | 5229日元
new 本周销量 1万7239套 累计销量 1万7239套 PSP

7 深爱
ラブプラス
Konami | AVG | 2009年9月3日 | 5800日元
↑ 本周销量 1万6982套 累计销量 14万1303套 NDS

8 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
Square Enix | RPG | 2009年7月11日 | 5980日元
↓ 本周销量 1万4744套 累计销量 398万3800套 NDS

9 真·女神转生 奇幻之旅
真·女神转生 STRANGE JOURNEY
Atlus | RPG | 2009年10月8日 | 6279日元
本周销量 1万3260套 累计销量 10万4090套 NDS



制作人寄予厚望的本作素质相当优秀，叙事朴素的同时又意外地勾勒出气势磅礴的故事。新作再度回归多年不见的主视角，可作成的仲魔接近300种，在下屏同步显示地图的机能保证下，探索迷宫和恶魔合体的乐趣被精炼至纯。通览一遍后基本找不出明显缺点，是侧重系统乐趣的系列集大成作品。

10 超时空要塞 终极开拓者
マクロス アルティメット フロンティア
NBGI | ACT | 2009年10月1日 | 5229日元
new 本周销量 1万2443套 累计销量 11万7686套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）2009年10月12日～2009年10月18日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	5万2825台	246万8571台	375万5943台
PSP	3万9382台	167万8600台	1275万7064台
NDSL	3916台	41万8556台	1782万4524台（2427万3730台）

软件销量（美国）　2009年10月18日～2009年10月24日

排名	游戏名	平台	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	爆丸战士	NDS	Bakugan: Battle Brawlers	Activision	ACT	2009年10月20日	9万2454套	9万2454套
2	王国之心 358/2天	NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	RPG	2009年9月29日	6万262套	50万9278套
3	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SPG	2009年10月13日	5万5402套	9万5784套
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	NDS	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky	Nintendo	RPG	2009年10月12日	3万1300套	9万9893套
5	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	3万812套	31万5657套
6	美国职业摔角联盟2010	PSP	WWE SmackDown vs. Raw 2010	THQ	FTG	2009年10月20日	2万4983套	2万4983套
7	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万8291套	607万3974套
8	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万7326套	725万6149套
9	雷顿教授与恶魔之箱	NDS	Professor Layton and the Diabolical Box	Nintendo	AVG	2009年8月24日	1万4776套	22万285套
10	美国职业摔角联盟2010	PSP	WWE SmackDown vs. Raw 2010	THQ	FTG	2009年10月20日	1万3674套	1万3674套

最期待

读者期待榜

（根据120辑调查表统计）

《怪物猎人》终于在玩家们的热切期待下公布了PSP版新作，不过游戏终究是一款外传作品，和大家所期待的正统《P3》还有一定距离。最近日本bbs上风传《MH》的正统掌机新作将会登陆NDS的后续机种，从任天堂的号召力和Capcom的一贯作风来看，这个传闻成为现实的几率也许比玩家们想象得要高。不管《MH》正统掌机新作花落谁家，相信它一定会获得不凡的销售成绩，毕竟正是掌机让这匹曾经的黑马变成了驰骋业界的大明星。

玩家心声

- 《光之四战士 最终幻想外传》，对过去遗憾的一种弥补，也是对曾经的时光的一种怀念。不得不说，它紧紧抓住了我的心，让人无比期待。（广州 梁昊羽）
- 啊，《生化》中的丧尸我好想你们啊！来，Kiss一个，不，咬一个。没错，我最期待的就是《生化危机 携带版》。（贵州 于永川）
- 《大神传 小小太阳》，天照呀，你怎么变小了……（广东 何祖敬）
- 《潜龙谍影 和平行者》，蛇的故事已非传奇，而成神话！我已不知该用何语言来形容它，我只能相信这是神的手造出的游戏！什么？制作人是小岛？不，他不是小岛，他才是神！[illegible]

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



《不死骑士》作为一款在玩法上具有一定新意的原创动作游戏，可玩性不低，玩过单人模式之后也别忘了找朋友试一下联机模式。《魔法工厂3》虽然看起来和前作相差不大，但在各方面调整得更为贴心，亲手试一下你就可以发现个中差异。至于《真·三国无双5 Special》，如果你实在是有大把时间可以贡献给这款移植得不怎么样的“二次冷饭”，那我也不阻止你跳入雷池，毕竟有的玩总比没的玩好。

不死骑士



乍一眼看上去和“《无双》系列”很像，但实际玩过之后会发现本作走的和《无双》是不同的路线，另类的风格有着别样的乐趣。



虽然要面对的依旧是大量敌人的围攻，但有别于“《无双》系列”的爽快，本作更加注重的是对僵尸的控制以及战场的掌控。本作的操作系统一般，战斗场面也不算华丽，游戏里的三位主角的个人能力平平，战场上很多时候都需要依靠吸取敌人的灵魂来回复体力，特别是BOSS战，光靠硬拼是绝对不行的，必须要找到正确的方法才可以对其造成比较大的伤害。游戏由20个关卡组成，每一关的流程并不长，各种称号的收集是对完美控的一个巨大考验，各种模式的多人游戏也非常有趣，总的来说算是一款创意不错的游戏。 7

羽纹 游戏的画面中规中矩，类似于《无双》的玩法和手感想必不少玩家都会喜欢。不过作品内容偏少，过分强调僵尸的作用以及后期谜题的重复单一也是游戏硬伤。 7

雷伊 结合了《无双》的爽快战斗以及《皮克敏》的集团解谜，但两方面做得均欠缺火候，而且由于机能所限，同屏的僵尸数量不多，缺乏预想中的魄力。 推荐 7

■アンデッドナイツ■UMD■Tecmo■ACT
■2009年10月15日■1～4人■无对应周边

真·三国无双5 Special



PS2版同名作的移植版，依旧是操作三国武将驰骋沙场一骑当千，虽为二次移植，但也在已增加新要素的PS2版的基础上又加了新角色。



比预想要好，而且越玩越爽快，这是目前为止本作给我的最深印象。游戏画面不错，但视野却比《无双大蛇》更短了，不过适应以后倒也影响不大。刷马刷道具很有偷懒嫌疑，需要反复S/L才能炼出好马的过程更是枯燥。而众多角色没有无双模式也是一大遗憾。360度的防御则变相增加了游戏难度。连舞系统可谓是双刃剑，玩家只有坚持过初期的寡淡及到处赶路的枯燥，将连舞提升上去、并熟悉了攻关路线才能感受到该作的爽快，这种设定显然将游戏限定为了“FANS向”。 7

雷伊 既不像《激·战国无双》一样有掌机版独创系统，又没有《无双大蛇》掌机系列的高移植度，原作的硬伤均没修正，而放眼望去的大片雾气立刻让人没了兴致。 7

阿鲁 由于向下移植导致游戏的整体素质降低，整体色调偏暗的战场对于玩过原作的玩家来说十分不习惯，不过值得庆幸的是同屏人数相对让人满意。 7

■真·三国无双5 Special■UMD■Koei■ACT
■2009年10月22日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

孢子英雄 竞技场



“《孢子》系列”在NDS上的第二作，仍然强调以冒险为主，主角为了找回散落的太空飞船电池而踏上了挑战各星球竞技冠军的冒险之旅。

总分20

画面表现 ★★★★☆

战斗手感 ★★★☆☆

系统 ★★★★☆

■Spore Hero Arena■卡片（512Mb）■EA Games■AVG

■2009年10月6日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

伊娃 系列亮点之一的自创角色形象这一设定得以延承，而与前作最大的不同之处在于，本作中玩家可制造的孢子生物都是以3D形式表现的，加上独具创意的系统使得游戏玩起来更加有意思。新增设的“竞技场”模式令本作增加了不少动作要素，竞技场上玩家虽可以使用丰富多样的特殊技能，不过一味地将敌人撞出竞技场的战斗形式太过于重复单一，再加上触控结合按键的蹩脚操作，使得战斗尤为不爽，易产生烦躁情绪。游戏最好玩的其实还是冒险过程以及途中设置的迷你任务，大量的收集要素更是让人乐此不疲。



LIKY 自由创造主角依然非常有意思，不过这次战斗部分的操作让人不太习惯，远没有前作全程触控操作来的流畅，新增的竞技场也比较无聊。 6

乌冬 编辑模式满足了玩家的创造欲，玩家可按自己的想法造出各种生物，而战斗部分则满足了玩家的破坏欲，用自己创造的生物将对手打倒后很有成就感。 7

马里奥&索尼克 携手冬季奥运会





以2010年加拿大温哥华冬季奥运会为题材而开发的运动游戏合集，游戏几乎包含了所有冬奥会上的冰上/雪上运动，可选角色多达20名。



相比奥运会，冬奥会上的运动项目局限不少，不过8大项16种冰上/雪上运动让本作丝毫不亚于前作的丰富度，加之冬奥会以竞速性的比赛居多，因此玩起来更加刺激。可选角色在速度、技巧等各项能力上均存在差异，游戏的玩法也是五花八门，操作方法分为按键操作和触控操作，而上下屏的界面也会随项目的不同而变化。与前作相比，本作最大的特色便是新加入的剧情模式，一个接一个的挑战任务为游戏添加了不少冒险要素。从游戏的多样性和可玩度来看，厂商对本作的制作绝对是花了大气力的！ 8

乌冬 收录的比赛项目非常齐全，比赛的气氛也营造得相当好，约上好友一起对战更是乐趣十足，不过玩之前得有换屏幕贴膜的觉悟。 7

羽纹 游戏在画面细节表现上做得不错，手感方面也较好地突出了冰雪项目在摩擦力、惯性等方面的特点。不过游戏的一次性操作时间短且频率高让人不太适应。



■Mario & Sonic at the Olympic Winter Games■卡片（512Mb）■SEGA■SPG

■2009年10月13日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

魔法工厂3



总分24

自由度 ★★★★☆

系统 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★☆

本作是“《魔法工厂》系列”NDS版新作，玩家在游戏中扮演的是一位失去记忆、拥有变身成魔物能力的少年，在牧场中体验自由自在的生活。



村民们会根据时间变化在村中自由移动、做自己的事，而且还会因节日到来，或天气变化而采取特别的行动，这些设定无不给玩家带来一种他们是“活着”的真实感。系统方面与前作相比变得更贴心，耕种、撒水之类的过程都简化了不少，显示着村民们具体所在位置的地图也让玩家在做任务时轻松了许多。战斗操作简单易上手，新武器的增加也使得战斗爽快度大增。背景画面看上去还挺舒服，不过人物做得相当粗糙，不少衣服换上后只能看出颜色上的变化。语音量过少也有些遗憾，可惜了本作那不错的声优阵容。 8

羽纹 新追加的变身系统让主角的冒险趣味性十足，游戏画面以及背景音乐很好地突出了大自然的感觉。游戏内容异常丰富，以致有时会让人不知所措。 8

雷伊 虽然游戏方式上和前两作大同小异，但在细节方面把握得更加成熟，玩起来更加亲切顺手。战斗部分变得更为爽快，角色的成长变得更有成就感。 8

■ルーンファクトリー3■卡片（1Gb）■MMV■A・RPG

■2009年10月22日■1～3人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

更正 上辑“黄金眼”中《蓝龙 异界的巨兽》的评分应为7/7/7，三个分项打分为战斗爽快度（3★）/同伴脑残度（5★）/装备华丽度（4★），特此更正

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



文 阿鲁　游戏时间：30小时以上

黄金眼评分 22

庭格尔的恋爱气球之旅

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ

NDS　◆Nintendo◆AVG◆2009年8月6日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

这是一款轻松搞笑的游戏，这是一款极度猥琐的游戏，这是一款由著名童话故事改编的游戏，这是一款被极度恶搞的游戏，这是一款老少咸宜的游戏，这是一款需要一定语言基础的游戏，这是一款让人拿得起放不下的游戏……



猥琐的大叔



见过猥琐的，但没见过这么猥琐的！在“《塞尔达传说》系列”猥琐登场的大龙套庭格尔大叔在当上主角后不但没有改变自己的形象，反而变本加厉地刺激着我们的眼球，单单是见到美女后那足以称之为恶心的笑容，别说是女性，就算是纯爷们看见了也会浑身不舒服，当然这也是我们的大叔身心受到频繁双重打击的原因所在。

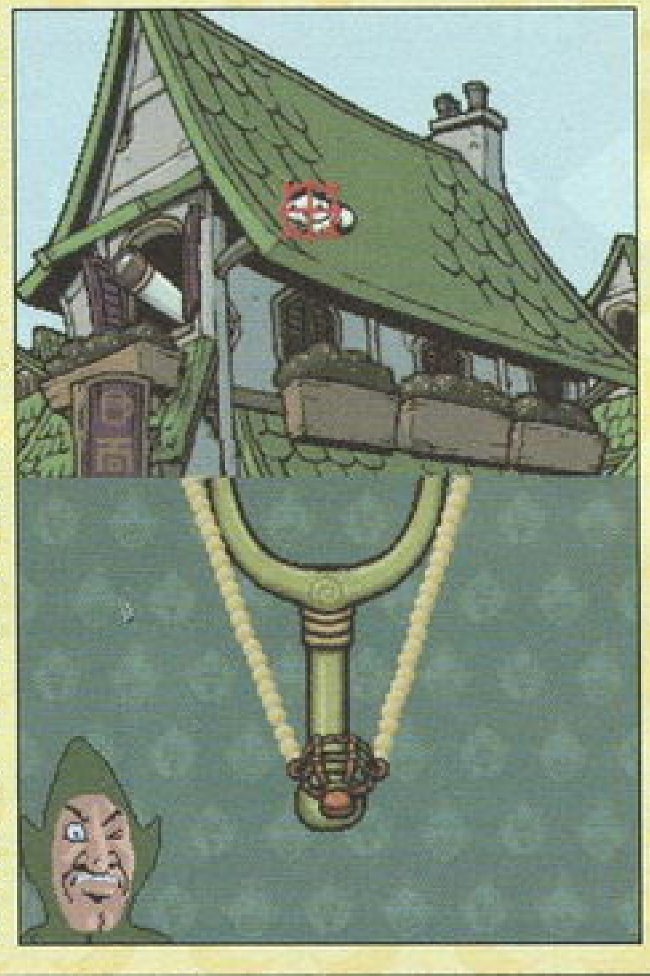
在游戏里，我们的大叔因为某种机缘进入到了书本中的世界，只要到达城堡就能与公主共舞并获得永远的幸福，于是为了追求幸福的大叔踏上了梦幻恋爱之旅。从结识同伴到帮助村民，从解决谜题到拯救公主，一路上留下了大叔猥琐的笑容，而最开始被吓到的人们也在和大叔共处的一段时间内了解到了大叔的真性情。除了长相猥琐一点，总的说来我们的大叔还算是个好人。首先，女性的要求从不拒绝，不光是年轻漂亮的靓妹，就连还没发育的小孩、心浮气躁的大婶、肥胖过度的魔女，甚至是连与猴子作伴的老太婆说的话也都是立马照办，一点不带含糊的，这可是世纪级好男人的



▲想和我说话？礼物拿来！

标准啊！有事一声吩咐，剩下的自然有人会来完美地处理，这样的小日子过得岂不快哉？其次，我们的大叔由于相貌过于独特加之常年身心受到打击，导致语言表达能力和自信严重不足，甜言蜜语之类的话是不用指望从大叔口中听到的，不过踏踏实实做事这点可是没的说，比起临时哄人开心的甜言蜜语，相信身心成熟的女性更加喜欢靠行动来说话的中年男子吧。第三，我们的大叔为了取悦女性那可以说是不择手段，帮忙、打杂、赚钱、送礼，只要是能够讨得对方欢心，不管是可以种出许多苹果的神奇种子，还是为了打通隧道完成幽灵矿工们百年的夙愿，亦或是不辞辛苦跑遍许多地方为公主收集解毒的药材，大叔保证二话不说立即行动，并且以最快的速度完成任务。也难怪故事的最后几位女主角在大叔即将离开书本世界时流下了难舍的眼泪，这样一个婚前轰轰烈烈舍身追求，婚后兢兢业业任劳任怨的好男人、好老公，怎么会没有女人愿意为他落泪呢。

欢乐的世界



游戏的故事取材自著名童话故事《绿野仙踪》，不过游戏的人物和剧情却是将这部著名的童话故事狠狠地恶搞了一番。讲话不分场合并且喜欢炫耀的脑残稻草人，由于飞行器损坏而被迫与庭格尔同行的无口无心机器娘，力大无穷不过胆小如鼠，长相猥琐程度不亚于庭格尔大叔的狮子，这样的团队一路走下来自然是笑料百出，无比欢愉。

俗话说得好，书中自有黄金屋，书中自有颜如玉，在庭格尔大叔身处的童话故事中，这两样东西都与大叔有着解不开的缘分。在游戏的世界里，赚钱似乎是件很容易的事，我们可以在石头下、草丛中、鸡窝里、果树上轻松地找到大量卢比，帮助大妈大婶整理田地或者是钓鱼也都可以换得大量的卢比，看来我们的大叔无论在哪里都很有金钱运嘛。有了钱，自然就要展开爱情攻势，俗话说得好：人丑不要紧，关键要送礼。不管什么样的女孩，只要用真情和礼物，总归能打动她的，当然首先得给足那些守护在美女旁边的大妈大婶足够的好处才能顺利接近目标。

难免的俗气



作为一款轻松搞笑的文字游戏，本作可以说做得非常到位了，可是惟一让人感到不爽的地方就是贿赂模式。所谓的贿赂模式就是指游戏过程中不断给女性赠送礼物，让她们的好感度迅速提高到亲密状态。刚开始接触这个模式的时候感觉挺新鲜，根据各个女性角色的性格来推测她们的喜好，然后赠送礼物增加好感度，可是玩到游戏后期就会发现这个系统存在着种种弊端，其中最让人无法忍受的就是需要不断地赚钱来购买昂贵的礼物送给心仪的女孩。随着女孩子们好感度的升高，需要用到的礼物档次也会不断提高，LV3档次的礼物动辄数百卢比，而且女孩子对礼物的口味还变得越来越挑剔，这样一来一款充满欢乐与爱情的游戏被这个系统搞得满是铜臭味，以这种方式刻意延长游戏时间的做法相信没有几个玩家会赞同。不过总的来说这算是一款难得的欢乐型文字类游戏，闲来无事看看大叔猥琐的表现博君一笑也算是造福了广大的玩家。

絶対ヒーロー改造計画

ZETTAI HERO KAIZO KEIKAKU

文 乌冬 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

绝对英雄改造计划

绝対ヒーロー改造計画

日本一Software	RPG	预定2010年	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

《绝对英雄改造计划》是一款讲述主角突然变成超级英雄继而拯救世界的“不可思议迷宫”类RPG，由《魔界战记》的开发小组一手打造，在游戏中玩家可以见到各种来自“《魔界战记》系列”中的要素，下面马上为大家送上关于本作的最新情报，各位喜欢“《魔界战记》系列”的玩家可千万别错过哦。



谁都不知道的新英雄诞生秘话

序章 故事&人物介绍

主人公在从便利店买完东西回家的路上遇到了一起肇事逃逸事件，被害者一文字皮洛彦在临死前把一条奇妙的腰带交给了主人公，并叫他用这条腰带变身为马克游侠保卫地球。由于事情来得突然，使得主人公不知所措，但是如果自己不担起这个重任的话，地球就会落入坏人之手，事到如今，一直以来都碌碌无为的主人公也只好硬着头皮上了……





▲决战前超级英雄因为交通事故身亡，所以才找上了主角这个冤大头。

一上来就是最终战！？ 游戏流程

游戏直接从最终战开始，因为原马克游侠一文字皮洛彦因意外身亡，由主人公代替他完成这场赌上地球命运的决战，如果能打倒最终BOSS田中暗黑死神的话就会进入结局，否则就要进入迷宫训练直到下次挑战，如此反复。



▲游戏的最终BOSS——田中暗黑死神，挑战它需要拥有足够的实力。

▲失败了也不要紧，只要不放弃就终究会胜利的。



平平凡凡的新马克游侠

主人公

正如大家所见，主人公是一个什么特长都没有的青年，遇事优柔寡断、老好人的性格，将地球的命运托付给他，说实话还真是难以放心呀。

迷糊的女主角？

爱托兰泽

英雄训练所的女教官，不过她本人似乎也不太可靠的样子，经常灌输一些错误的东西给主人公。

▼和“教官”这个给人以严肃感的词不符，爱托兰泽实际上是一个很有朝气的女孩。

常胜无败的超级英雄

一文字皮洛彦

原马克游侠，被人称为“不知道失败为何物的男人”，曾经铲除过无数的恶势力，不过却因为交通事故身亡。之后变成了主人公的背后灵，在训练过程中给予主人公各种建议。

▲两人在教主人公作为马克游侠应该具备的基础知识。

▲从对话来看皮洛彦应该是一个热血男儿。

马克游侠装备大揭秘

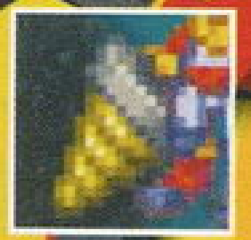
将英雄从头武装到脚趾

本作最大的乐趣之一就是可以自定义马克游侠的装备，可以变更的部位一共有五个，无论改变哪个对马克游侠的能力都会产生影响，战斗的难易度也会因此变化。所以要在迷宫中存活不仅需要提升等级，收集各种强力的装备也是非常重要的。

右手 RIGHT ARM

右手大多是英雄的象征性部分，多数的装备都和攻击有关，是打倒敌人的关键。

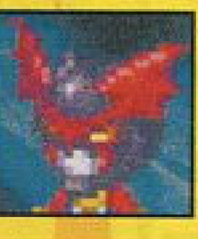

短剑


钻头


魔术钳

头 HEAD

防止英雄的真面目暴露的装备，除了有一般的面罩外，还有头巾和帽子等。


恶魔面罩


普利尼帽子

左手 LEFT ARM

和右手一样，左手装备也是用来攻击，根据装备的武器不同，可以和右手装备组合出各种战斗风格。


龙爪


格林机枪

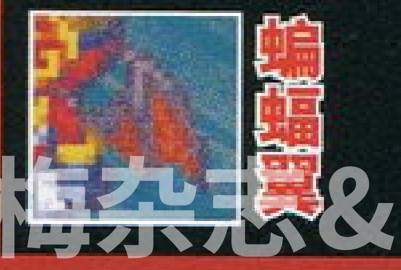
脚部 LEG

主要负责移动，不同的脚部装备适应的地形是不同的，通过改变脚部装备使英雄活跃于各种场所吧。


坦克

扩展 OPTION

主角身体部分以外的扩展装备，这些装备大多数都非常有个性，甚至有些还有特殊的功用哦。


蝙蝠翼


恶魔眼

配装参考

装备除了会对主角的能力产生影响，主角外观也会随着装备的变化而改变，下面给出一些配装的例子，大家也可以依照这些思路打造出具有自己个性的马克游侠。

暗黑英雄

稍微带点邪气的暗黑英雄，左手是龙爪，右手是短剑，扩展装备是蝙蝠翼，除了样子帅气外，攻防性能也是绝佳的。



普利尼爱好者

头部是普利尼帽子，脚部是普利尼船，两手是魔术钳，看上去有点可爱的打扮，但可以使用爆炸系特殊技这点会令你彻底对它改观。



超合金系

“萝卜控”们的最爱，左手是格林机枪，右手是钻头，脚部是坦克，可以说是炽热之魂与钢铁躯体的融合。



搞笑艺人

这个应该是纯为搞笑的装备了，难不成可以使用一些搞笑的特殊技让敌人笑爬在地上？



丰富的装备



▲每个部位都拥有丰富的装备，收集它们也是游戏的乐趣所在。

装备的变化直接反映在角色身上



▲是要帅气还是能力，真是一个难以取舍的问题呀。

要点1 装备通过宝箱或打倒敌人获得

打倒敌人或开启地图上的宝箱都能获得装备，特别是打怪获得装备，一般会和敌人的个性有关，如火属性的敌人掉落的装备和火有关，像这样的例子游戏中还有很多。







▲想获得某个特定装备的话，只要一直攻略特定的敌人就好了。

◀有猫耳装备的话，不难想象应该还有猫爪存在。

要点2 根据迷宫的状况改变装备

装备拥有各种各样的特殊效果，为迷宫的冒险带来各种便利，如果能好好利用这些特殊效果的话，无论怎样的迷宫都不用害怕了。



▲攻击不到的敌人，可以用龙爪将它拉到自己身旁！

要点3 装备决定英雄的攻击手段

主角能使用的技能因装备而异，由此我们可以根据敌人的弱点使用特定的装备进行攻击。另外如果全身装备了同一系列的部件，还能使出更为强力的技能。



▼石头手臂的技能是可以将敌人抓起来。

▲两手都装备了剑的话，就能一回作出两次普通攻击。

迷宫 每次进入结构都会改变的英雄训练所

为了打倒最终BOSS，主人公要在名为英雄训练所的迷宫内进行训练，这也是本作游戏的重点。本作的迷宫有点类似于“不可思议 迷宫”，特点可以概括为一下几点。

选择指令行动



▲基本操作可通过按键实现，其他的行动则需通过选择指令来实行。

迷宫构造随机生成



▶随机生成的迷宫令探索不会有重复感。

迷宫的特点

- 内部构造是随机的
- 拥有各种各样的地形
- 可以获得经验值
- 可以入手装备部件

迷宫的注意事项 1 主角和敌人交替行动！

迷宫内的行动方式为回合制，由主角和敌人交替进行，一般一回合里可以做出的行动只有一次，所以根据具体情况来做出下一步行动是攻略迷宫的重点，非常考验玩家的随机应变能力。



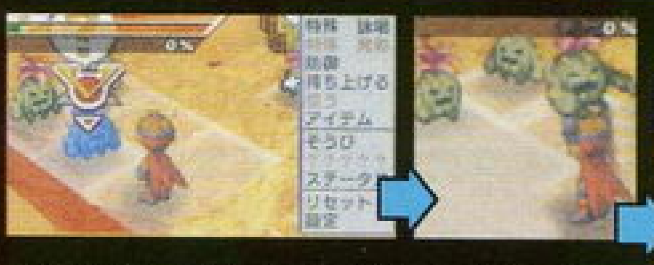
被敌人包围的大危机

▶迷宫内大多数时候都要面对敌众我寡的情况。

Check Point 活用各种系统来化险为夷

投掷 可以将敌人和道具投出的系统

玩过“《魔界战记》系列”的玩家都应该很熟悉的系统，角色可以将身旁的道具甚至敌人举起并投出，好好运用的话可以有效防止敌人接近。





▲被敌人包围的时候，这个系统说不定能派上大用场。

WEAK标志注目

攻击机会 通过攻击敌人弱点进行连续行动

通常攻击后自己的回合就会结束，继而进入敌人的回合。但是，如果攻击时能打中敌人弱点的话，就能在回合结束前再进行一次行动，这种情况被称为“攻击机会”，如果被复数的敌人包围，通过攻击敌人弱点可以实现无伤突围。



◀▲当敌人出现WEAK标志的时候，应该就是攻击机会的时机了。

迷宫的注意事项 2 迷宫内的视野很有限

在迷宫只有主角的视野范围内是可见的，看不见的地方被黑雾覆盖，所以行动时要注意来自看不见的敌人的偷袭。

通过装备改善视野

▲某些装备可以扩大视野，这样冒险的时候就更加放心了。

Check Point 敌人的视野范围

和主人公一样，敌人也是有视野范围的，如果进入敌人的视野范围就会遭到攻击。另外当从正面攻击敌人时，敌人发出的叫声也会引起其他敌人的注意，所以应该避免进入敌人的视野，并尽量从敌人背后进行攻击。



注意白色的格子

◀敌人周围白色的格子便是它们的视野，不同的敌人视野的大小也不同。

打倒敌人后也不能大意

▲因为叫声会吸引来其他敌人，从正面打倒敌人后还暂时不能松懈。

迷宫的注意事项 3 注意迷宫内的陷阱

迷宫里除了敌人以外，到处还充满着危险的陷阱，中了陷阱会使主角陷入各种不利的状况，如果能事先察觉到陷阱存在的话就赶紧回避掉它吧。

毒箭

◀踩上去便会有箭射向主角，除了毒箭外，还有各种异常状态的箭。

刺针



▲踩中刺针的话会使装备的部件掉落，得赶快回收才行。

巨石



▲在细长的通道中突然有巨石袭向主角，被打中的话估计会伤得不轻。

Check Point 通过装备回避陷阱

遇到陷阱除了绕路以外，也可以通过装备的特殊效果来回避，例如刺针，只要装上坦克的脚部装备，即使踩上去也不会受伤。

陷阱无效化



◀▲除了攻击性能，装备的防御性能也是不能忽视的。

迷宫的注意事项 4 通过“咏唱”发动装备的特殊技能

装备的特殊技能需通过“咏唱”和“发动”两个指令来使用，具体方法为在第一回合里先使用“咏唱”，然后选择需要发动的特殊技，接着在第二回合以后就可以自由选择时间用“发动”指令来使用了。



◀每使用一次特殊技，都必须先使用“咏唱”。

▼和主人公一样，敌人也会使用特殊技，当敌人头上出现魔法杖的标志时，就表示它现在正在咏唱了。





▲放出强力的电击将敌人打倒。

◀选择“防御”指令可使敌人的特殊技无效化，不过一回合里只能使用一次。

Check Point

合成技

主角可以先将要发动的特殊技都咏唱后，之后再逐个选择使用，另外通过特定的技能组合，还能发动威力强大的合成技。具体可参照下面的例子。





▲把火魔法换成冰魔法的话还能发动冰结闪枪。

迷宫的注意事项 5 迷宫的最深处有BOSS地图

一个迷宫通常由几层或数十层组成，在迷宫的最后一层，有高难度的BOSS地图在等待着主角。

▲BOSS地图一般有着更难对付的敌人。

Check Point

寻找解开机关的方法

和其他地图不同，BOSS地图一般需要解开这里设置的机关才能通过，否则就算把敌人全部消灭也是不能过关的。



◀有着巨大列车的BOSS地图，这里的机关是什么呢？

夏娜、大河登场醒目

你没看错，此前日本一Software和电击文库达成了合作计划，夏娜、大河等电击文库作品中的主角也会在游戏中登场，准确来说是外型登场，游戏中只要获得和电击文库角色相关的部件，马克游侠装备后就可以化身为她们在迷宫中冒险，并且还可以使用她们的专属技能，目前公布的电击文库作品有《狼与香辛料》、《灼眼的夏娜》、《龙虎斗》、《扑杀天使 小骷髅》。



▶▲用红莲双翼突进后将敌人斩杀。

◀▲掌上老虎大暴走。

▶▲高高跳起后使用狼牙棒砸向对手。

▲也能给电击文库的角色换上各种古怪装备。

文 胧月 美编 咕噜





PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星 携带版2 Phantasy Star PORTABLE2	SEGA	RPG	预定2009年12月3日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.118 P2/Vol.120 P90

从当初《梦幻之星 宇宙》公布起，大牌声优加盟已成为网络版《梦幻之星》的惯例。以前已经公布了斋藤千和、泽城美雪分别为游戏中的艾米莉亚和尤特两名角色配音，而露米娅和克拉乌奇的声优也确定为川澄绫子和藤原启治。这次公布的4名新角色同样起用了大家耳熟能详的名声优，相信能吸引更多的关注。不仅如此，SEGA还与多家公司展开合作——除了TGS上亮相的多罗、克罗以及芬达罐子将在游戏中登场外，连《Fate》、《新世纪福音战士》乃至“Vocaloid系列”的初音未来都要客串一把了。

新角色陆续确定

乌露丝拉·罗兰

这是由我决定的事项，不容有异议

声优：田中敦子
种族：新人类
年龄：32岁

在多个领域均有建树的靓丽御姐，是克拉乌奇和切露茜的世交。由于工作繁忙的关系，乌露丝拉几乎牺牲了自己所有的私生活。

切露茜

欢迎光临微翼公司

声优：户松遥
种族：机械人
年龄：秘密

微翼公司的前台，是个对工作认真至极的女性机械人。其奇特的说话方式经常招来误解，不过跟艾米莉亚相当处得来，两人经常一起聊天。

チェルシー
あ、そういえば、シャッチョサンが
二人に用があるって言ってたネ。
ニュース見ていてすっかり忘れてたヨ。



令人怀念的《PSO》关卡和敌人登场！

作为网络版《梦幻之星》开山之作的《PSO》一直是很多玩家心目中不可超越的经典，这次厂商为了激起这部分玩家的共鸣，在新作中加入了《PSO》中的经典关卡和敌人，目前确定的有原作的第一场景森林和第二场景洞窟。



▼注意看飞龙尾部的断面，该系列也终于直接借鉴《怪物猎人》的系统要素了。





登场敌人

飞龙参战

新的兽人变身

兽人种族从LV10开始就拥有变身作战的能力，随着等级的提升，角色的兽化形态将进一步进化。





新的SUV兵器

SUV兵器是机械人族的专用攻击手段，在装备SUV插件后便能使用。







▲SUV兵器在种类和演出效果上都大幅提升。



美嘉

能够信赖的只有你了……

声优：大原さやか
年龄：不明

成熟稳重的女性，拥有某种神秘的力量。她似乎与旧文明有着联系。

希兹鲁

你那脆弱的力量也想与我兵刃相向吗？

声优：福山润
年龄：20岁

黑衣银发的青年，似乎是剧情中的反派角色。



客串演出的暴风雨！找找有没有你喜欢的吧

如本文前言所述，《新世纪福音战士》、《Fate/Stay Night》、初音未来都会在游戏中客串演出。主人公可以装备这些作品中角色的武器和防具。

新世纪福音战士 新剧场版



战斗服+朗基努斯枪





▲三名主要角色丽、明日香和真嗣的战斗服，手中的朗基努斯枪似乎能制造AT领域？

Fate/Stay Night

▲再现Saber和Archer的服装和武器，Saber的武器"约定的胜利之剑"也会登场。

初音未来

◀初音未来的一套行头也是实际可穿的，标配的大葱则是划分在双手剑类别的武器里。

多罗和克罗是同行角色！

SCEJ的当家爱宠多罗和克罗也确定参演，它们不仅能装扮主人公的私室，也可以在战斗中作为主人公的协力角色而活跃一番。先不管它们的战斗力是否强劲，单是那悠闲的动作就很有看头了。





◀▲既是私室良友也是战场伙伴，这对小家伙实在可爱到爆。

武器种类超过1200种！

本作的道具总数大幅超越前作，达到2000种以上，其中仅武器一项就有1200种之多，这对于喜欢刷装备的玩家来说无疑是兴奋而富有挑战意味的消息。









基础职业确定

本作能选择的职业有如下4种，新系统"类型延伸"和"能力编辑"的加入让角色的养成相比前作有了更为灵活的选择。

猎人：具备高攻击力和高防御力的肉搏类型，动作华丽，攻守平衡。
法师：法击力和精神力突出，擅长以法击系武器施展大范围的远程伤害。
枪手：从远距离狙击敌人，前方肉盾的最佳支援类型。
勇者：擅长使用轻型武器的万能职业。

职业与光子技能

光子技能分"攻击（スキル）"、"射击（バレット）"和"法击（テクニック）"三种，根据职业的不同而存在各自的成长上限。从技能的成长也可以看出猎人、法师和枪手都有各自最擅长的领域，而另外两种技能的成长则较为半吊子。勇者虽然没有任何一项技能可以到达顶峰，但每种技能都允许成长到20级。

职业	攻击	射击	法击
猎人	30	15	15
法师	15	15	30
枪手	15	30	15
勇者	20	20	20

职业变更

通过支付金钱可改变主人公的职业，变更后的装备限制和装填技能也将与现在职业一致。

能力编辑

随着职业等级的提升，角色能学会各种提升自己能力的被动技能。这些被动技能均有一定的COST值，总和不能超过当前的最大值。职业等级越高，该最大值也能得到提升。



▲从"HP增加"、"攻击力增加"这些基础被动技能，到"兽化槽积蓄时间变短"的高级被动技能应有尽有。无消耗并且恒常发挥效果是被动技能的魅力所在。

类型延伸

分配"延伸点数"可以设定每个职业的装备级别。职业的等级提升时，允许装备的武器和防具也会更多。



▲各职业在不同等级下的延伸点数是固定值，改变对各种武器的装备级别，跨领域装备S级武器不再是梦想。

自由编辑私室



▲私室允许四名玩家同时进入，将房间装饰出自己的个性来吧。





METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PLAYSTATION PORTABLE

期待度 S

潜龙谍影 和平行者
Metal Gear Solid: Peace Walker

Konami	ACT	预定2010年	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.115 P32/Vol.119 P46

随着大量新人物公布以及体验版的发布，《潜龙谍影 和平行者》成为越来越多PSP玩家所关注的焦点。虽然游戏在TGS期间大获好评，但是制作人小岛秀夫依然不满足，表示还将征集意见为游戏加入新的操作方式，让本作能够让更多玩家玩得顺手。也许正是这种严谨的精神，才让“《潜龙谍影》系列”每一作的品质都有所保证吧。

文 雷伊 美编 澄香

斯内克 Snake

声优：大冢明夫

曾经将世界拯救于全面核战争的传说中的战士，对军队的存在方式抱有疑问，组织了不属于任何国家的『无界之师』。

米勒 Miller

声优：杉田智和

『无界之师』的实质性运营角色，是斯内克的搭档。美军占领日本时，由GHQ的将校和一个日本女人所生，名字『kazuhira』写成汉字的话为『和平』二字。在美国就读大学毕业后，加入了日本自卫队。退役后作为佣兵辗转各地，在哥伦比亚时遇到了斯内克。

□一片熟悉的白色花田，相信斯内克永远也无法忘记在这里发生的一切。



帕兹 Paz

声优：水树奈奈

热爱和平的哥斯达黎加少女。在并未获得认可的哥斯达黎加国联和平大学学习『和平宪法』，是贾尔维兹的教子。被出没哥斯达黎加各地的神秘武装势力所囚，后与贾尔维兹一起求助于无界之师来排除武装势力。她的名字在西班牙语中为『和平』的意思。

▲从哥斯达黎加前来求助斯内克、名为"和平"的少女。

贾尔维兹 Galvez

声优：大冢芳忠

帕兹的恩师，哥斯达黎加国联和平大学的教授，数十年来一直在孜孜不倦地倡导和平。在帕兹的请求下，委托"无界之师"调查并排除神秘武装势力。右手为红色的义手。

▲贾尔维兹的身上，似乎还隐藏着不为人知的秘密。

阿曼达 Amanda

声优：朴璐美

目光锐利的女性，从服装上可以看出她应该是个军方相关的人。

VOCALOID

本作将引入在《初音未来》等作品中采用而为广大玩家熟知的歌声合成技术"VOCALOID"。玩家可以以菊地由美的声音为基础来制作原创音源。这样搭载了AI的兵器就会呼叫着、或者歌唱着向斯内克袭来了。如果编制一些猥琐音源的话，相信到时候的效果会非常欢乐。

◀利用该项功能，敌兵器可以唱出玩家创作的歌词或者念出玩家想听的话。

修 Huey

声优：田中秀幸

坐在轮椅上的男性科学家，样子和奥塔肯很像，声优也是同一人。



看上去很质朴的小个子男孩，从穿着上看他似乎也是一名士兵。



穿着红外套、戴着墨镜的神秘女性，“异爱”只是她的代号，并非本名。



虽然穿着看上去很潇洒，但实际上是个脾气古怪、难以接近的老人。



给人以健康形象的美女，似乎是个自由记者。



协力模式详细情报

通过无线通信功能，本作可实现多人联机。之前介绍过的角色们身上的圆环被称为“CO-OPS”，当角色们的圆环相重叠的时候，就可以采取一些联机模式特有的行动。

▲玩家可以对敌人设置标记，设置的标记在协力游戏时其他同伴也可以看到。

▲设定标记的敌人，就算是被墙挡住也可以看到标记。



◀协力游戏中可以衍生出很多全新的战术，比如一方躲在纸箱里去吸引敌人注意，另一方则趁机偷袭敌人。

COOP IN

只要玩家之间保持较近的距离，就会进入COOP・IN状态，在该状态下，玩家之间的体力会共同计算，在单方体力较少的时候采用该方法可以免去生命威胁。另外，该状态下武器和装备品可以互相借用，大大拓展了角色的行动方式。

▶COOP・IN状态下可以使用同伴的武器，不过如果距离超出范围武器便会自动返还。



▲体力共有在角色间相隔较远时就会解除，因此在遭到敌人猛攻时要注意别离太远。

SNAKE IN

在COOP・IN状态玩家之间保持更近的距离，便会出现图标，按键后进入“Snake阵形”。在该状态下，一人移动便可带动阵形中的其他人一起移动，这样在实战中，就可以一人负责移动，其他人则专心负责攻击等移动以外的行动，就算被敌人包围也没有什么好怕的。



▲在该状态下按下键的玩家，可将移动交给同伴来负责。

▶一方负责移动，另一方则专心对付追来的敌人。

插画过场

本作的过场分为了3D CG过场、以及2D插画过场两种类型。在插画过场中，玩家可以操作镜头的伸缩，并且还可以介入操作，互动性非常强。



◀▼与披着披风的帕兹交谈的过场，在过场中伸展镜头，不会扩大某个部位，而是透过披肩，看到里面的制服装……





▲在制服状态下再次伸展镜头，就可以透过制服看到更清凉姿态的帕兹……太邪恶了！但这时候剧情仍然在发展，贾尔维兹还在说话，不过你有没有心思去听我就不知道了……



◀拿起武器进行反击！此时画面中会出现系列玩家非常熟悉的叹号。



▶躲避直升机狙击的斯内克，画面风格充满了美式漫画色彩。

利用狙击将敌机击坠

▲在插画过场中存在着一些互动环节，斯内克可以移动调整准心来对付直升机。根据发射的结果，之后的展开也会产生分歧。

成功

直升机爆炸

▶命中直升机，引起华丽的爆炸场面，画面上还有用文字表示的效果音。

失败

火箭炮与直升机擦身而过



▶打偏了，重来吧，这次可一定要命中了！

战场的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	S·RPG	预定2009年1月21日	日版
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	1～4人	6090日元	无对应周边	

Vol.116 P2/Vol.119 P36

独角兽与狮子的战争，拉开帷幕



戦場のヴァルキュリア2™
◆ガリア王立士官学校◆

期待度 A

《战场的女武神2 高卢王立士官学校》在刚刚结束的TGS 2009上大放异彩，成为了SEGA旗下又一个值得玩家们关注的知名品牌。这次让我们一起来看看游戏中两大重要势力的相关人物，另外，作为本系列灵魂的BLiTZ战斗系统也释出了更进一步的情报，快来看看它相对前作有哪些进化之处吧。

文 雷伊 美编 澄香

高卢公国大公 柯蒂莉娅·基·兰德格里兹

（声优：能登麻美子）

高卢公国的统治者。对于那些倡导排斥达鲁库斯人而进行着残酷行为的反乱军，她决定以坚毅的姿态斗争到底。在前作的后期，她宣布了自己的身分其实是达鲁库斯人。

兰德格里兹家族 Randgriz



◀高卢公国的大公柯蒂莉娅在前作中也是一位重要人物，本作中她摘下头套，露出了作为达鲁库斯人象征的黑色头发。

相传在遥远的往昔，有一个讨伐给大陆带来灾难的达鲁库斯人、为欧洲大陆带来安宁的传说中的异民族——瓦尔基里人。而以独角兽为纹章图案的兰德格里兹家族，被认为是这个异民族的后裔。高卢公国历来都由身为兰德格里兹家族当主的大公所统治，是一个君主立宪制国家。

▲首都兰德格里兹在与帝国军的战斗中遭受了巨大打击，现在正在复兴之中。



加赛纳尔家族

Gassenarl

高卢公国南部拥有强大势力的名门贵族，而反乱军正是以加赛纳尔家族为中心而结成的非合法组织。尽管他们自称“高卢革命军”，不过报道机构和国民们大多数只是单纯地称呼他们为反乱军。而作为反乱军军旗象征的狮子，正是加赛纳尔家族的纹章。

▼▶加赛纳尔家族根据地的外观与内观。

加赛纳尔伯爵

基尔贝尔特·加赛纳尔

（声优：银河万丈）

名门加赛纳尔家的当主，倡导排斥达鲁库斯人，并企图驱逐柯蒂莉娅并自己掌握国家政权。为人豪放大胆，并且也很擅长谋略，在有权有势的贵族和联邦的要人间有着非常广的人脉。

◀反乱军不断在高卢南部扩大势力，对达鲁库斯人做着残酷的事情。

高卢革命军指挥官用战车

反乱军的指挥官用战车，在炮塔部分绘有狮子纹章。

钢马的战乙女

欧德蕾·加赛纳尔

（声优：川澄绫子）

加赛纳尔家的长女，机甲部队的指挥官。在与帝国的战斗中，作为正规军的战车长参战，被赋予“钢马的战乙女”这个令人敬畏的名字。她将瓦尔基里人作为神子一样崇敬，是一位虔诚的教徒。

欧德蕾专用战车·提枪冲锋者

具有多枚炮塔的欧德蕾专用战车，炮塔部分绘有与主力战车不同的纹章。



巴鲁德瑞·加赛纳尔

加赛纳尔伯爵的长子

（声优：绿川光）

革命军的步兵部队指挥官，加赛纳尔伯爵的长子，是指挥全军的实际意义上的总司令官。他的理想是彻底排除达鲁库斯人，建立一个只有纯种高卢人构成的国家。

反乱军之谜

反乱军的战斗力出乎意料地强大，而疲于与帝国交战的正规军也在与反乱军的战斗中尝到了失败的滋味。虽说是名门，但加赛纳尔家族也不过只是地方上的贵族而已，他们究竟是从哪里得到这么强大的军事装备的呢？





▲拥有强大破坏力的人造瓦尔基里士兵，反乱军是从哪里得到这股战斗力的？

更加深奥的BLiTZ系统

兼具了战略游戏的战术性和动作游戏的临场感的BLiTZ战斗系统是“《战场的女武神》系列”的精髓所在。本作的基本系统与前作非常接近，不过战场分为了一块块的区域，而在兵种方面也有所增加。

指令模式

在指令模式中，玩家要仔细观察地图确立作战方案，然后选择行动的成员。选择成员时需要消耗CP，只要是在CP允许的范围之内，玩家既可以反复选择同一成员来连续行动，也可以选择多名成员共同作战。



▲指令模式需要消耗CP来选择行动角色。

被谜团包围的末子

迪尔克·加赛纳尔

（声优：保志总一朗）

率领由人造瓦尔基里士兵构成的特殊部队，是加赛纳尔家的末子，自己身上也穿着专用的瓦尔基里装甲。平时非常沉默寡言，不会在别人面前表露自己的感情。

动作模式

在指令模式选定要行动的成员后就会进入动作模式，此时画面会从地图切换到实际的战场，玩家需要操作所选择的角色来进行战斗，像动作游戏一样移动和攻击。



▲亲自操作角色在半即时的战场上移动，令本作玩起来比一般同类游戏更加紧张刺激。

▼和前作一样，如果满足了特定的条件，角色就可以发挥潜在能力。潜在能力并不一定都是正面的，也有很多是负面的，很多都与角色本身的性格、嗜好等挂钩。



自由的进军路线

和前作不同，本作将一个大型战场分成了许多区域，当将一个区域的据点占领时，玩家才可以移动到与其相邻的区域。而当一个区域与两个以上的其他区域相邻时，就诞生了两条以上的行军路线，此时玩家必须面临抉择了。到底是抄近路直入敌军总部，还是绕远路展开更安全的迂回战术？一切指挥大权都掌握在玩家的手里。

据点

除了可以令相邻的其他区域可通行之外，占领据点还有着其他重要作用。玩家所占据据点内的己方角色每个回合都会回复一定的HP，并且玩家也可以在自己占据的据点派遣新的角色出击。因此要使战局对我方有利，多多压制据点无疑是非常有必要的。



▲成功占领据点。



▶占领后的据点如果放任不管，就有可能被敌人夺回去，因此在自己占领的据点附近最好能配置一两名己方角色。

路线选择简介

我军大本营所在区域

图中区域4是敌军大本营，区域2（参看图片左下角的地图）是我军的大本营。而与其相邻的有北方的区域3和南方的区域1，到底该先占领哪个好呢？



选择区域1

这是通往敌大本营所在的区域4的最短路线，但是沿途强敌不少，甚至敌军还派出了战车，所以选择这条路线，就必须做好元气大伤的觉悟。





▶敌军有战车拦截，我方可以派出对战车兵应对，当然也可以直接开出我军的战车来进行对轰。

选择区域3

区域3的地形比区域1要来得复杂，必须绕过狭窄的道路迂回前进。但是沿途把守的敌兵相对较少，并且也有很多从敌人背后进行偷袭的机会，虽然走起来花时间，但打起来却比区域1的路线要轻松不少。



◀尽管路线较长，但地形高低差明显，不仅不容易被敌人发现，还可以找机会偷袭敌人。

来到敌军大本营

不管走哪条路线，最终的目的都是位于区域4的敌军大本营。敌军大本营中备有强力的战车，如果之前走的是无法使我方战车通行的区域3路线，那么在面对敌战车的猛烈炮火时可能就要吃亏了。



丰富多彩的兵种

本作的兵种相比前作大幅扩充，一共多达30种以上，不过最初能够选择的，就只有前作就已存在的侦察兵、突击兵、支援兵、对战车兵，外加一个本作中首次出现的全新兵种共5种。选择这些基础兵种不断进行战斗满足条件之后，就可以升级为能力更高的上级兵种，而在升级职业时会有多种上级兵种供玩家选择，在育成的自由度上比前作更高。

拔群的索敌能力

侦察兵

AP比其他兵种要多上许多，移动力也非常优秀。主要武器是射程、威力都较为普通的步枪。前作中广泛的迎击范围也是侦察兵的强项，不知本作又会如何呢？



▲出色的移动力让侦察兵成为前作中相当活跃的一个兵种。

默默无闻地支持着同伴

支援兵

虽然本身的战斗能力很低，但可以补充弹药或修理战车，利用这些独有的技能支援同伴的行动。可以装备回复效果更高的道具，帮助同伴回复大量体力。



▲支援兵使用的回复道具在回复效果上比一般兵种要高。

对步兵战中发挥真正价值

突击兵

移动力属于标准水平，但是对枪弹的防御力非常高。武器是在近、中距离中具有压倒性攻击力的机关枪，如果对准弱点发射的话，就算是对战车也可以发挥出极强的攻击效果。



▲对一般的步兵时，突击兵的优势是非常明显的。

对战车能力超强

对战车兵

装备着对战车攻击力超强的对战车枪，如果是瞄准战车后方的弱点来进行攻击的话，基本上一两发攻击就可以彻底摧毁战车。前作中该兵种的移动能力非常差，不知道本作会做什么调整。





▲对准战车后方的蓝色弱点进行攻击，瞬间就可以令其瓦解。

首次登场的新兵种 技甲兵

本作中全新追加的兵种，手持巨大的盾牌和扳手进行战斗，是一个非常擅长近身战的兵种。另外，该兵种似乎还有着拆除地雷的能力。这个新兵种的加入，说不定将令战斗衍生出全新的玩法呢。

▶技甲兵的加入为本作带来了全新感觉的近身战。

劲敌登场？

主人公亚文所在的是由“吊车尾”们所组成的G组，而目前厂商最新公布了由尖子们组成的A组，A组的学生一直都看不起G组，在游戏中，他们之间或许会经常发生冲突。



▲尤丽安娜虽然有骄傲的资本，但显然有些过于自恋了。

▶在校内的军事演习中，要与尤丽安娜本人进行对决。

率领A组的才女

尤丽安娜·艾维尔哈尔特

（声优：白石凉子）

尖子班A组的学级委员长，名门贵族艾维尔哈尔特家族的后嗣。自幼就接受过严格的英才教育，具有优秀的领导能力。看不起比不如自己优秀的人，更不会信任这些人。

潜在能力

潜在能力在前面也有提到过，这是一种在特定条件下发动的、体现了登场人物或兵种特性的要素。它不仅会给战斗带来有利影响，有时也会产生一些负面效果。在前作的基础上，本作还加入了士气（モラル）要素，它与潜在能力的发动有着重要联系。

士气



▼满足条件之后，角色还能学会新的潜在能力。



▲画面左上角的就是士气值，打倒敌人或占领据点时该数值就会上升。该数值越高，战斗中发动有利潜在能力的几率也就越大。

全员命令



▲由于要消耗CP，因此全员命令的使用时机非常重要。

前作中的全员命令（オーダー）在本作中依然存在，顾名思义，全员命令可以对作战队伍中的全体成员产生作用，这些命令具有多种多样的有利效果。但是要使用它们必须消耗CP，而且有些命令消耗的CP非常多。

G组学员们亮相！

柯琳·赛璐西斯 18岁

对战车兵

人人仰慕的G组的大姐大人物，想追求她的人大有人在。

尼科尔·玛鲁丁 16岁

侦察兵

以出色的狙击能力而获许进入了学校，优柔寡断而且常用敬语。他的姐姐也在G组。

雷蒙德·摩恩 20岁

支援兵

所属义勇军、认真严谨的青年。因出色的体格而被邀请入学。

玛嘉丽 16岁

支援兵

非常怕见陌生人，很喜欢看书的达鲁库斯族美少女。在男生中人气很高。

确认情报

同学们的情报可以在亚文自己的房间中进行确认。在前作中，那些与剧情无关的普通士兵们只要参加战斗并满足一些条件就可以使人物情报进行更新，本作也是如此吗？





▲▼画面右下方的Memories代表的应该是该角色的相关事件吧？不断派他们出战，也许就可以填满这些内容。

艾瑞克·康普曼 18岁

突击兵

情绪波动很大的急性子男生，看上去有点像不良少年，没有想融入班级的意思。

约阿希姆·欧森 17岁

技甲兵

总是一副满不在乎样子、喜欢起哄的家伙，但就是让人讨厌不起来。运气出奇地好。

文 阿鲁 美编 澄香

NINTENDO DS

光辉圣约3 瞳 ルミナスアーク3 ～アイズ～	MMV	S・RPG	预定2009年12月10日	日版
	1～2人	容量未定	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.118 P26/Vol.120 P37

期待度 A

LuminousArc3 ルミナスアーク -EYES-

新人物情报

迪诺（ディーノ）

CV：中村悠一

全力守护学院风纪委员长阿修蕾的忠诚骑士。

忠诚的骑士

《光辉圣约3》又有新情报了，这次主要更新了新参战角色以及学院设施的各种用途。更新的两名新角色声优依然强大，老牌声优中村悠一自然是不用说，紫苑的声优丰崎爱生通过《轻音少女》里的平泽唯成功上道后也马上被MMV给看重。《光辉圣约2》里女主角的声优加藤英美里（《幸运星》里柊镜的声优）也是在《幸运星》爆红以后马上启用的，看来MMV对声优的选择还真是与时俱进啊。

守护小姐的马基骑士

解放你的瞳之力吧

我绝不原谅伤害小姐的人！

紫苑（シオン）

憧憬天使的马基骑士

CV：丰崎爱生

对于任何麻烦的事情都拥有无限的包容力，和妹妹莎拉一起在校园生活，顺带一提罩杯为F。

一定没问题的，大家加油吧。

解放左膝的瞳之力

变身

有效利用学院的设施将对战斗起到很好的帮助！

炼金工房

利用素材做出新的武器

利用战斗后从怪物身上获得的炼金素材可以对武器进行强化以及合成出各种新武器。



人家已经不是小孩子了啦

负责出售炼金素材的

比奈

双胞胎姐妹的姐姐，对炼金知识有着很深的理解，目前在魔法骑士学院进行学习。

负责进行武器炼成的

比尤

非常感谢您的光临……

和姐姐一样在魔法骑士学院担当炼金的工作，对各种武器的合成都熟记于心。

教官室 通过完成各种任务来锻炼自己

在魔法骑士学院的教官室里可以接到各个地方的任务，通过完成任务玩家可以提升同伴的等级，收集炼金素材等，完成任务后还可以获得各种报酬。



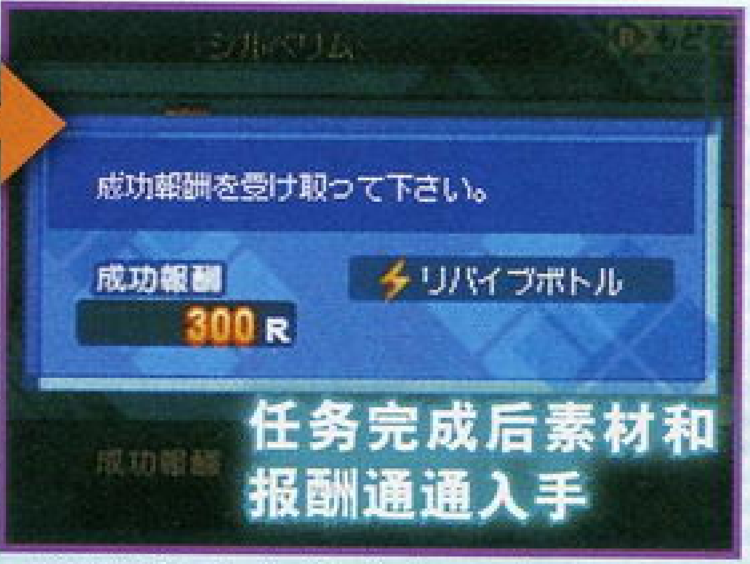
▲接到的关于贝鲁亚村的讨伐任务。



▶满足一定条件后出现的金色怪物，将其打倒之后可以获得贵重道具。



▲与教官室的教官对话就可以自由选择自己喜欢的任务了。



▲完成任务后，素材、金钱以及贵重道具通通入手。

锻炼场 战斗训练!

在锻炼场给教官足够的金钱后就可以进行训练，教官一共有三个人，分别对“心术”、“技术”和“体术”进行训练，有足够的资金是可以在这里不断提高能力的。



▲对锻炼场进行说明的是一位男性学员，与旁边的教官对话后就可以接受训练了。

▲接受“心术”训练后，与魔法相关的能力得到了提升。

购买部 来买东西吧!

在学院的购买部里可以买到冒险途中能用到的许多道具，并且出售的物品会随着故事的推进而增加。在这里还可以遇到同伴，可以从与他们的对话中发现隐藏在他们背后的故事。



◀▲在购买部发现了依娜露娜，可以从她那里听到关于她父亲的话题。

▶在购买部可以买到武器、防具以及各种回复道具。





由Chunsoft联合AVG王牌制作人打越钢太郎共同打造的这款原创作品备受AVG玩家关注，而最近厂商也公布了它的发售日期以及更进一步的新情报。这次我们来看看从密室中逃脱的“脱出部分”的详细情报，以及由西村绢老师所绘制的两名新角色。

期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi





NINTENDO DS

极限脱出 9小时9个人9道门	Spike/Chunsoft	AVG	预定2009年12月10日	日版
极限脱出 9时间9人9の扉	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.116 P32

◀▼使用触控笔对各个角落进行调查，不要错过任何线索。

道具

要想从封闭的客船中脱出，玩家必须解开由ZERO预先设置好的谜题，而解开谜题的线索，一定会存在于角色们被关押的房间中。点击可疑的地方就可以对其进行调查，并有可能获得道具。有些道具虽然单独看起来没什么意义，但只要和其他道具进行组合，也许就可以发现相当重要的线索。



手环号码 3

圣诞老人（代号）

24岁

虽然看上去身材比较纤细，但其实是个有点精壮的青年。性格我行我素，总是以自己为中心，有时甚至会展现狡猾的一面。他和同伴之间的协调性很差，总是喜欢单独行动。

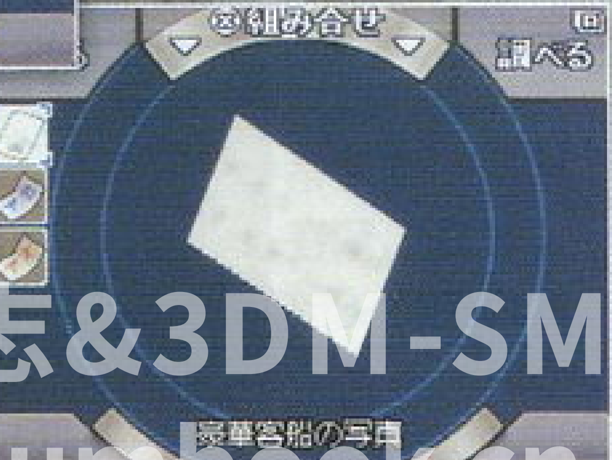


▲发现了一个可疑的相框，想要调查其内部，却没法打开。

▲对获得的道具进行调查时，主人公淳平以及其他角色就会给出与道具相关的意见。



▲只要和螺丝刀组合起来使用，问题就迎刃而解了。



▶打开相框发现了客船的照片，照片的背面似乎隐藏着什么线索。



多视角调查

同一个房间中，存在着多个需要调查的地方，调查画面也会以多个视角展开。NDS的上屏显示房间的俯视图，玩家可以结合它来确认自己面向的方向和视角位置，这样就不容易错漏了。



▲主人公淳平被关押在三等舱中，而此时墙上的洞不断有大量的水涌下来。



◀变换视角就可以获得新的发现。

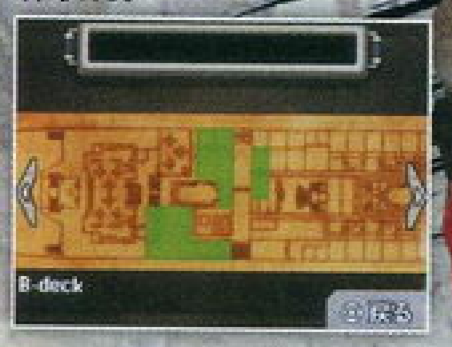


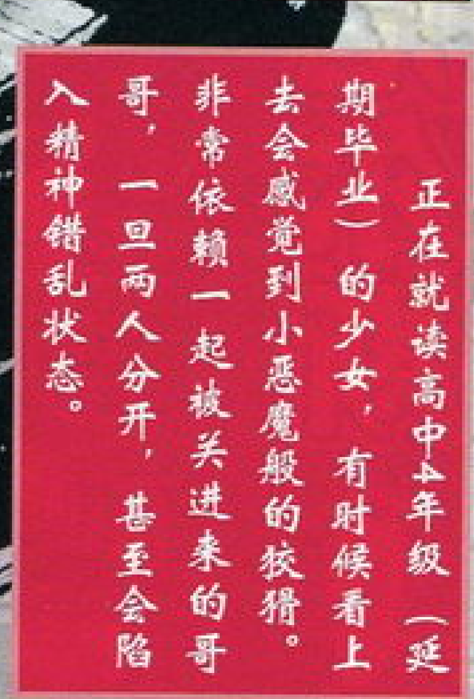
获得船内地图

▲▼随着故事的推进，玩家就可以获得船舱内的地图，这样就可以更方便地把握整体状况。



▲将视点转移到床附近，就可以发现很多调查点，矮柜上的水壶、床上的皮箱内会藏着什么线索呢？





四叶（代号）18岁

手环号码 4

正在就读高中4年级（延期毕业）的少女，有时候看上去会感觉到小恶魔般的狡猾。非常依赖一起被关进来的哥哥，一旦两人分开，甚至会陷入精神错乱状态。

思考型解谜

在密室脱出时所面临的最后一道门，一定会设置思考型的谜题，其中有些是数字组合解谜，有些则是类似PUZ的谜题。但不管是哪种出题形式，它们的提示一定就存在于密室之内，所以当遇到难解之谜时，不妨再回头看看自己有没有错过什么线索。



◀灰色、蓝色和红色的数字卡片，这个谜题该怎么解呢？

密室设定图

密室是本作的重要主题，游戏中的密室有些是由多个房间组成的，并且房间之间也由谜题所隔开，所以玩家往往要进行连锁解谜才可以不断逃脱。这里我们就来看看部分密室的设定图，你觉得线索有可能会藏在图中的什么位置呢？







▲这貌似是个类似拼图游戏的谜题，快用触控笔得出答案吧。



RED和DEAD

所谓RED，就是设置在带有数字的门前的认证装置。当数字根与门上所写数字的数值相同时，装置就会通过认证，门即可打开。但是，当通过门的时候，定时起爆装置就会无条件启动，只有通过门另一侧的认证装置DEAD时，起爆装置才会停止。无法通过RED认证的人就算过了门，也无法解除DEAD的起爆装置，在81秒后就会被炸死。



▲认证数值的装置RED，可以反复进行挑战，直到数字与门上的数字相一致为止。



▲就算平安通过了门，但如果不在DEAD处进行认证，起爆装置就会启动。

手环号码2

尼尔斯（代号）

24岁

看上去知性冷酷的青年。为人沉稳，对任何事物都能以冷静的态度来对待。是同时被关进来的少女四叶的哥哥，妹妹对他有种难以想象的依赖性。

手环号码8

八代（代号）

自称40岁

穿着露出度极高的服装，自称40岁的女子，曾经是一名程序员。虽然有两个女儿，不过不知怎么的，对于自己的孩子她很少提起。性格比较任性，常常是争论的导火线。



人气轻小说化身为迷宫探索RPG



本作的主人公，虽然平时看上去很懒散，但魔法实力却是超一流的。拥有看过一次的魔法就可以自在使用的特殊能力“复写眼”。

莱纳的同伴，非常喜欢吃丸子。虽然是个美女，但平时却总是一副面无表情的样子。当她拿起剑时，谁都不是她的对手。

PSP 传说勇者的传说

传说の勇者の传说 —Legendary Saga—

◆角川书店◆RPG◆预定2009年冬◆日版

由镜贵也原著、描写主人公们展开收集传说中勇者遗物冒险之旅的人气轻小说《传说勇者的传说》即将化身游戏在PSP上登场。游戏版并未像一般轻小说改编作品那样采用AVG的形式，而是意想不到地摇身变为RPG，而且是门槛较高的主观视点迷宫探索RPG。

故事由主人公莱纳撰写的一份报告说起，报告上表示，帝国当务之急是使用传说中勇者的遗物，在战争全面开始之前结束战争。这席话引起了帝国国王西恩的兴趣，于是他命令女剑士菲丽丝把莱纳叫到了宫中，并让他们开始寻找勇者遗物的冒险。

游戏由多个章节构成，每个章节大致可分为在城镇中的准备部分和3D迷宫中的探索部分。战斗以回合制来进行，莱纳擅长魔法，而菲丽丝则擅用剑技。在剑与魔法的世界中，一场冒险好戏正在等待着玩家。

（文：雷伊）



▲在城中可以进行回复和购买装备，妥善整理对之后的冒险非常重要。

▲战斗以踩地雷的方式遇敌，战斗画面则是主观视点。

▲快速准确地输入指令，可以发动强力的必杀技。

结合了神话传说的现代浪漫剧

水の旋律 みずのせんりつ



PSP 水之旋律

水の旋律

◆Cyber Front◆AVG◆预定2009年12月24日◆日版

本作移植自2005年9月在PS2平台上推出的女性向恋爱游戏《水之旋律》。不少人都听过吃了人鱼肉就可以长生不老的传说吧？本作的剧情直接引用了这个传说。很久以前，一名女性因吃了人鱼肉而获得了不死之身，活了八百年的她被人们称为“八百比丘尼”。八百比丘尼生了两个孩子，分别是“一谣一族”和“九艘一族”的祖先，九艘一族继承了八百比丘尼大部分的力量，不仅拥有数百年的寿命和自动治愈能力，每个人还拥有不同的神力。而一谣一族却没有那么强的力量，寿命也只是比普通人多二、三十年。出于嫉妒，一谣一族对九艘一族展开了猎杀，九艘一族为了自保，也选择了战斗，两族多年来不断地互相残杀。女主人公白石阳菜原本只是一个普通的高中生，可当她因父母工作的关系而回到了小时候所居住的故乡后，却遇到了种种怪事，不仅时常遭到袭击，受伤后伤口竟然会自动复原……

（文：洋葱）



▲主人公阳菜的身边接连出现了古怪人物，从他们说的话来看，阳菜很有可能也是“八百比丘尼”的后代。



▲移植版的内容与PS2版基本相同，不知会不会有新增剧情。

永不褪色的樱色之恋

期待度 C

PSP 初音岛 少女交响曲 携带版

D.C. Girl's Symphony Pocket

◆Idea Factory◆AVG◆预定2010年夏◆日版

《初音岛 少女交响曲》原是2008年在PC平台上推出过的女性向恋爱游戏，作为移植版的本作在PC版的基础上追加了不少新要素。游戏的舞台是“一年四季都盛开着樱花”的“初音岛”，玩家扮演的主人公是就读于风见学院的少女史樱。由于双亲要出国工作，史樱搬去与身为教师的哥哥孝明一起生活，虽然两人都很久未见，不过相处还算融洽，日子过得比较安稳。但是，史樱其实有着一个秘密，一个对任何人都无法说出的、小小的秘密。本作属于传统的校园恋爱剧，整体风格轻松搞笑，PSP版还会新增一部分剧情。游戏的声优阵容相当不错，有平川大辅、羽多野涉等人气男声优，语音量也很充足，想体验一下校园恋爱的女性玩家不要错过了哦。

（文：胧月）



▲游戏的剧情走的是轻松搞笑路线。



▲移植版在系统细节方面进行了一些调整。





NDS 三国志DS3

三国志DS3

◆Koei◆SLG◆预定2010年1月◆日版

化身成三国时代的枭雄，用仁德和仁政使国富民强，用韬略和武力去征服扩张，进而统一天下。经典的历史模拟SLG“《三国志》系列”即将在NDS上推出第三作，本作以《三国志V》为蓝本制作，战略方面进行了更新，并追加了武器、兵器以及特殊能力。“英雄战斗之路”是为掌机专门打造的拿得起放得下的新模式，该模式下更收录了赤壁之战等著名战役。游戏中，武将通过玩家下达的指令去行事并会积累相应的经验，而随着经验的积累军阶的提升，武将的带兵数量也会增加。而君主的指令点数则通过民意直接体现出来。此外，本作还增加了以前未在《三国志V》中登场的貂蝉、孙尚香、大乔、小乔等女将，登场的武将总数达到155人。另外，本作还增加了武将卡系统，收集到的武将卡可以在画廊模式中欣赏。



▲战斗画面，合理运用阵型是以弱胜强的关键。





▲政绩评定，执行任务的武将达成目标，君主的名声也会相应地上升。

（文：马修）

改编自经典少女漫画的恋爱游戏



■新条真由老师亲手绘制的新图。



NDS 堕天使的诱惑×快感指令

堕天使の甘い诱惑×快感フレーズ

◆Furyu◆AVG◆预定2010年2月18日◆日版

对于喜欢看少女漫画的朋友来说，新条真由的《快感指令》想必不会陌生吧。《快感指令》从1993年开始连载，作者用对于当时来说比较大胆的描写手法吸引了无数女读者，之后还曾被改编成TV动画，漫画单行本的累计销量也超过了1000万本。如今，这部少女漫画将被改编成游戏在NDS上与大家见面，游戏的剧情是以漫画版为基础，讲述了喜欢写歌词的平凡女高中生雪村爱音在一次偶然的机会下，与大人气乐队“堕天使”的主唱大河内咲也相遇，并在对方的邀请下成为了堕天使的作词家。在游戏中除了大河内外，乐队的其他成员也都可以成为恋爱对象。游戏中给几位男性配音的有岸尾大辅、神谷浩史、森田成一、中村悠一以及小野大辅等人气声优，虽然阵容和动画版不一样，不过也非常豪华。



▲游戏版中还会增加不少原创剧情。

（文：洋葱）

「黑公主」一吻变青蛙

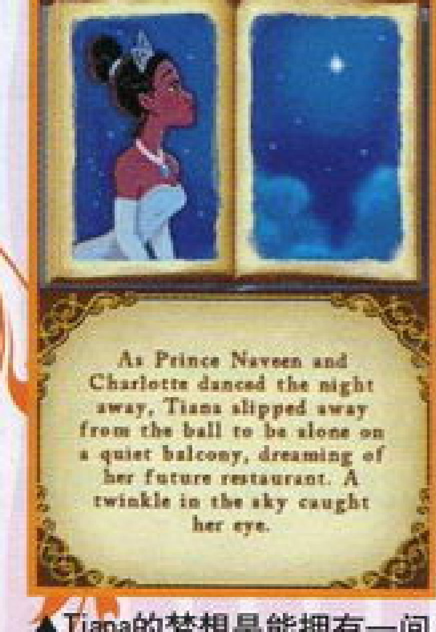
NDS 公主与青蛙

The Princess and the Frog

◆Disney Interactive◆AVG◆预定2009年11月17日◆美版



本作是根据迪斯尼最新同名2D动画片改编的冒险游戏，电影将于今年的圣诞节期间上映。游戏的故事背景设定在上世纪20年代的美国新奥尔良，一只会说话的青蛙与黑人姑娘Tiana相遇，原来这只青蛙是来自Maldonia王国的王子Naveen，他被邪恶巫师施了魔法因而变成青蛙。Naveen误将Tiana当成了公主，让她吻自己以解除魔法，不料不仅没有解除魔法，连Tiana也变成了青蛙……游戏共设置了27个场景，两位主角要通过跳跃、摆动、滑翔等动作在场景中冒险以越过重重障碍，最终到达密西西比河河口，祈求老女巫们帮他们解除魔咒。每个关卡中都有很多需要解谜的地方以及其他各种任务，包括收集原料和配方用以烹饪菜肴，以及利用琴键演奏出动听的音乐等。游戏中已完成的菜肴可当作菜谱保存起来，而曲子则可以保存到游戏的音乐点唱机中。



▲Tiana的梦想是能拥有一间属于自己的饭店。



▲青蛙Naveen擅长利用长长的舌头进行跳跃。

（文：伊娃）

与朋友们一起在NDS上组成乐队，演绎经典歌曲

NDS 乐队英雄

Band Hero

◆Activision◆MUG◆预定2009年11月3日◆美版

期待度 B

继音乐游戏“《吉他英雄》系列”的热卖，Activision又强势推出了全新风格的《乐队英雄》，在以往NDS版的《吉他英雄》中，玩家只能通过适配器独奏吉他，而在本作中，玩家终于能实现组成乐队的愿望了，不过这所谓的“整个乐队”其实就是演唱、吉他和架子鼓三个部分。吉他部分仍然是使用适配器演奏，而架子鼓则是通过最新的架子鼓适配器来演奏，该适配器通过皮套形式固定在NDS的下机身，而对应架子鼓四个鼓的按键分别放置在NDS下屏的两边。演唱部分的演奏比较新颖，上屏中会出现歌曲的歌词，每个词都对应一个音阶，所以该演奏非常考验玩家对歌曲的熟练程度。游戏收录了No Doubt、Lily Allen、Jackson 5等美国著名乐队及歌手的代表性歌曲，喜欢的玩家不要错过了！



▲演唱部分类似于卡拉OK，用来练歌倒是个好方法。



▲绿、红、黄、蓝色音符槽分别对应相同颜色的架子鼓按键。

（文：伊娃）

文 翔Starry 编 LIKY



游戏一品轩

最近的汉化游戏又迎来了一个小高潮：《柯南&金田一》以及《逆转检察官》两款高质量侦探推理游戏汉化版的发布相信会让爱好该类型游戏的玩家好好地爽一下；《口袋妖怪》的玩家也迎来了《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》；喜欢恋爱文字AVG的玩家有两款《秋之回忆》汉化新作；女性玩家也有《樱兰高校公关部DS》；喜欢RPG的玩家更不要错过《梦幻骑士》这款素质不错的作品！

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 喜欢《柯南》和《金田一》的人·所有侦探推理游戏爱好者



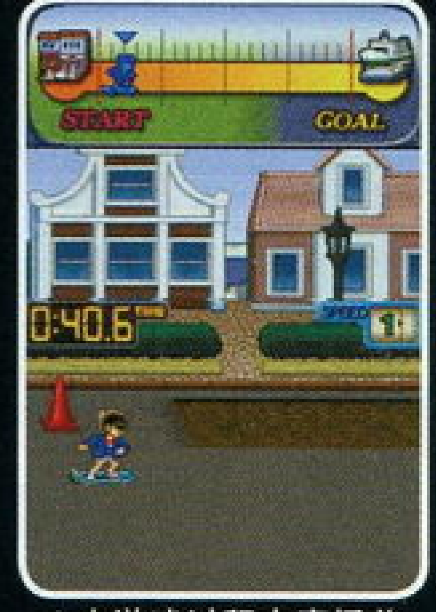
NDS 名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探（汉化版）

名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵

厂商	NBGI	类型	AVG
版本	汉化版	编号	3356

两大名侦探奇迹般的联手！

《少年Sunday》杂志的《名侦探柯南》与《少年Magazine》杂志的《金田一少年的事件簿》曾经为了争取少年推理漫画类读者群而斗得头破血流（当然最后是《柯南》获胜，不然名字也不会排在前面了）。然而，为了庆祝两大杂志双双创刊50周年，以及面对《少年Jump》在少年漫画市场上的独占鳌头，两大侦探也化干戈为玉帛，联起手来对抗如今的共同大敌。游戏采用了原作漫画版的人设，而没有使用动画版的形象，因此也缺少动画版的语音，这是本作的最大遗憾。故事方面，阿笠博士和毛利小五郎带着柯南等少年侦探团的众人为了调查夕暗岛上的不可思议事件而坐上了前往这个南方小岛的游轮。在这个游轮上同时还载有金田一和七濑美雪等人，他们接到了中学同学鸟羽美佐的来信，请求金田一到夕暗岛上来帮助她解决即将发生的“可怕的事件”。当他们来到岛上分别展开调查之时，各种事件也接踵而至（两大死神光临贵岛，哪有不死人之理）。而看似风平浪静的观光胜地夕暗岛，也隐藏着“25年前的惨剧”、“神隐事件”、“另一个夕暗岛”等不为人知的秘密……本作的故事通过柯南和金田一两条人物线索来交替展开，玩家根据剧情需要来时而操作柯南时而操作金田一。在玩法上游戏趋于传统，玩家需要询问每个人物、前往各个场所、调查场景物品等来推动故事发展，有时候还需要完成一些迷你游戏。本作的文本和图片均已汉化，不过需要注意的是存档时尽量不要使用原日版的存档或者章节存档，而使用游戏过程中的即时存档。



▲在游戏过程中穿插着一些迷你游戏。



▲本作的故事通过柯南和金田一两条人物线索来交替展开。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 逆转检察官（汉化版）

逆转检事

厂商	Capcom	类型	AVG
版本	汉化版	编号	3809

目前来看，《逆转5》要么就是在制作团队上大换血，要么就是遥遥无期：《逆转4》制作人松川美苗参与《最后的战士》制作，“逆转之父”巧舟负责《幽灵诡计》。《逆转检察官》说不定就是一个新老制作班底的过渡。本作的主角换为了成步堂的对手兼好友检察官御剑怜侍，游戏在保持系列作品风格的同时又加入了一些全新的原创要素：可看见主角的2D全人身状态情报收集和逻辑模式等新系统。虽然制作团队有所改变，但游戏的故事仍然保持了系列的高水准，绝对不会让玩家失望。前几作中登场的诸多角色会成为游戏中的龙套角色，熟悉系列作品的玩家看到后相信能会心一笑。该汉化版的汉化程度为1～3话公测版，文本和图片均已汉化，玩家可以先玩穿这三话再等待完全汉化版的推出。


▲在游戏里能够看到前几作中的诸多角色。

推荐给 所有“《逆转》系列”Fans・喜欢侦破推理游戏的玩家

PSP 梦幻骑士（汉化版）

グローランサー

厂商	Atlus	类型	RPG
版本	汉化版	容量	约1.20GB

《梦幻骑士》是Atlus在1999年11月发售的RPG游戏，由当时大红大紫的漆原智志担当人设。10年后的5月14日，该作在PSP平台上复刻登场，并加入了两名新角色和一些新的分支剧情。在男主角17岁时，身为宫廷魔法师的养母告诉他身上具有“灭世的元凶”和“救世之光”两种完全不同的征兆。如今主角已经长大成人，养母决定放他出去旅行并让他自己决定之后该走的路。本作的战斗系统比较特别，敌人都直接在地图上可见，玩家撞到敌人后直接在地图上进行战斗而不切换进战斗画面（类似《FF XII》）。游戏的2D画面非常精致，各角色的声优表现也非常出彩，如果你不排斥2D RPG，那你一定要尝试下本作。《掌机王SP》第112辑有本作的详细攻略。


▲游戏的2D画面非常精致。

推荐给 喜欢RPG的玩家

PSP 像素垃圾 怪物 豪华版

PixelJunk Monsters Deluxe

厂商	SCE	类型	SLG
版本	美版	容量	约68.1MB

“《像素垃圾》系列”是PS3平台的一系列下载游戏，每款作品都秉持着简单原创的风格，但每款作品的游戏类型却都有所不同。本作是一款“塔防”类型作品，也是系列第二作的加强版。本作的基本规则与大多数“塔防”类型游戏类似，玩家需要保护自己的族群不被怪物吃掉，为此玩家需要在地图上建造各种各样的防御塔来抵御怪物的来袭。怪物一共有空、地两种属性，不同的怪物也有不同的弱点，玩家需要针对怪物的弱点来修建各种类型的防御塔。本作有金币和宝石两种道具，打倒敌人或搜索树木时会获得，金币用于修建防御塔，宝石用于升级防御塔，另外攻击怪物防御塔也能获取经验值升级。除了单人模式外，本作还支持Ad Hoc模式和联网模式进行协作游戏。


▲玩家需要在地图上修建起各种防御塔。

推荐给 喜欢“塔防”类型游戏的玩家



记忆之影

Shadow of Memories

厂商	Konami	类型	AVG
版本	日版	容量	约1.02GB

《记忆之影》是Konami在PS2上发售的一款动作冒险类游戏，于2001年2月发售，之后又登陆PC以及Xbox平台。在游戏的开始（2001年），主角Eike Kusch刚从一家咖啡店走出来，却在街道上神秘死亡。之后他神奇地来到了一个黑暗的房间，有一个神秘的声音告诉他可以有改变命运避开死亡的机会，Eike便踏上了时间旅行并寻找自己死亡的真正原因。除了Eike遇害的2001年外，Eike还需要前往1979年、1902年、1508年等多个年代去追根溯源，去找到与自己命运相关的一些重要人物。游戏的剧情有一定深度，它探讨了命运、时间悖论、存在主义等哲学问题，另外游戏还具有多个结局。本作采用了日语字幕英语语音，不过玩家可以选择英语字幕进行游戏。



▲玩家需要控制主角寻找死亡的真正原因。

推荐给 喜欢故事有一定深度的玩家・想要回到过去改变命运的人

料理妈妈3

Cooking Mama 3 Shop&Chop

厂商	Majesco	类型	ETC
版本	美版	编号	4308



▲在购物模式中撞到了老太太便会进入迷你游戏。

“《料理妈妈》系列”是NDS平台上推出的非常成功的原创游戏系列，前两作已经获得六百多万的全球销量，厂商当然不会放过继续捞钱的机会而推出了本作。本作的基本游戏模式和之前的作品类似，玩家需要用触笔完成一道道美味佳肴。每道菜由若干步迷你游戏如打蛋、加热、搅拌等组成，玩家在正式做菜前可以先对迷你游戏进行练习，毕竟正式做菜时所有步骤的迷你游戏必须一气呵成，中间不能重来。除了传统的烹饪模式外，本作还增加了不少新模式。搭配模式可以让玩家将两种原料自由搭配做出一道新菜式。在挑战模式中玩家可以联机和朋友进行某个迷你游戏的挑战，看谁在限定时间内得分更高。在购物模式中玩家需要完成采购商品的任务，而超市中的萝莉、怪叔叔、老太太等都是玩家采购商品时的障碍。

推荐给 喜欢做菜的玩家・女性玩家

铁臂阿童木

Astro Boy: The Video Game

厂商	D3 Publisher	类型	ACT
版本	美版	容量	约1.06GB

手冢治虫被誉为日本漫画之神，是因为他开创了当今的日式漫画，而《阿童木》则是他少年科幻类漫画的代表之作。今年10月这部不朽之作被改编为电影登上了大荧幕，这款游戏则是电影的改编作品。游戏的开场就收录了来自电影的一段精美CG动画，讲述了阿童木的诞生。本作采用了3D画面，不过玩法却是2D的。游戏共有飞行射击和动作两种关卡，操作手感比较生硬。画面左上方中的蓝色槽表示HP，一旦消耗完毕就会GameOver。HP槽下方的橙色槽表示能量，玩家可通过攻击敌人获得能量，当能量槽蓄满后就能使技能数加1。除了一般的普通攻击外，玩家可以使用各种技能，如△键回复HP，○键冲刺攻击等，使用一次技能会消耗1点技能数。在关卡中还隐藏着各种升级道具，获得后可进行能力的强化。



▲游戏的操作手感有待加强。

推荐给 对阿童木有爱的人・觉得电影还不错的玩家

NDS **星球大战 克隆人战争 共和国英雄**

Star Wars The Clone Wars:Republic Heroes

厂商	LucasArts	类型	ACT
版本	美版	编号	4320

《星球大战 克隆人战争》是Lucas公司制作的3D CG动画剧集，如今第二季正在播映中。本作则是根据这部动画剧集而改编的游戏，其剧情发生在动画第一季和第二季之间。游戏的3D建模不错，画面看上去比较细致，控制角色时的运镜也很流畅。游戏主要采用触控笔操作角色，玩家通过在下屏上进行拖动使角色移动，点击敌人即可进行攻击，点住敌人一段时间后再放手还能使用蓄力攻击。游戏下屏画面左上方的蓝色槽表示防御值，玩家受到攻击会降低防御值，当防御槽变空时便会消耗防御槽下方的HP值。在游戏中，玩家不仅仅只控制一名角色，而常常需要控制两名角色。按上键可以切换所操作的角色，玩家需要根据关卡的情况来切换角色解开机关推进游戏。



▲本作的画面看上去不错。

推荐给 喜欢《星战》的玩家·喜欢触控动作游戏的玩家





●2007年9月13日发售的RPG《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》（2243）发布了汉化版。该版本基于美版进行汉化，游戏的汉化程度接近完美。

●Idea Factory出品，根据动漫改编而来的女性向文字AVG《樱兰高校公关部DS》（3718）汉化版发布。

●Square Enix出品，具有独特画面风格的RPG《光之四战士 最终幻想外传》（4352）推出。

●Konami出品，日本两大少年漫画杂志再次携手推出的RPG《少年Sunday&少年Magazine 白色漫画》（4302）发售。

●继《漫画英雄 终极联盟2》之后，又一款Marvel英雄大集结的《超级英雄小队》（4309）推出。

●D3 Publisher出品，根据近期上映的同名电影改编而来的《铁臂阿童木》（4350）NDS版推出。



●恋爱文字AVG《秋之回忆6 三角波动》发布了不完整汉化版，该版汉化了共通线、莉莉丝线和结乃线。《秋之回忆 从今以后again》发布了完整汉化版。

●“《游戏王》系列”的最新作《游戏王5D's 双重战力4》在最近推出了汉化版，游戏汉化了卡片以及菜单部分。

●NBGI出品，根据同名热门动画改编的《钢之炼金术师 信赖的人》发布，本作是一款格斗类型游戏。

●移植自NDS，“《横行霸道》系列”的最新作《横行霸道 唐人街战争》PSP版推出。

●SCE发行的创意新作《隐形妖怪》推出。本作的创意之处在于玩法，玩家必须使用PSP摄像头和游戏同捆的专用实体卡片进行游戏。

●《无限回廊》是一款颇具创意的解谜游戏，如今它的续作《时限回廊》发布了体验版，该作加入了全新的时间解谜要素。

由于即将毕业，所以小翔最近参加了一些招聘公司的笔试。在一些非技术类（如市场营销、策划）职位的笔试中，出的题目常常会遇到各种逻辑推理题、空间想象题、数字推断题（说白了就是测智商），而我拿到题的第一感觉就是“太雷顿了！”题目的风格和类型都和《雷顿教授》中的谜题十分相似，只不过笔试可是有时间限制的。看来要想做好笔试，还需要先将《雷顿教授》中的谜题认真地玩一玩啊。

一骑当先英雄圆梦，笑傲乱世三国无双！

文 马修 美编 咕噜

作为系列的第五代作品，《真·三国无双5》无论在人物造型上、地形的多样性上还是战斗方式上，都与以前有了很大的不同，连舞和技能树成长系统让本作成为了一款初期玩时很郁闷、但却会越玩越爽快的游戏。经历了PS2版特色角色的回归，本次PSP版又有新角色孟获加入，下面由本人来为大家详细讲解这款作品。

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双5 Special	Koei	ACT	2009年10月22日	日版
真·三国无双5 Special	1～2人	5280日元	无对应周边	

推荐度 A

基础篇

光环视频收录

游戏菜单

无双モード	无双模式，角色们的列传都在该模式下
フリーモード	自由模式，自由选择已有的人物和关卡、并可自由选择势力进行游戏
チャレンジモード	挑战模式，按照要求完成特定任务的模式
幕舍	观看武将资料、战马资料以及已有Movie
事典	出自《三国演义》的相关资料，包括三国时代、武将生平、著名战役简介、名词解释以及年表
オプション	系统设定，包括游戏设定、按键设定、声音设定、存档/读档以及安装文件
2P参加	召集好友进行双人游戏



安装文件（インストール）

如果是《无双》老玩家，相信都对上面的菜单很熟悉了，值得一提的是该作的“安装文件”，安装选项在如今很多游戏中都有，在硬盘或记忆棒上安装特定的文件后，会节省大量的读盘时间。而本作的安装除了提升读盘速度，更会给原本说话时只有字幕的大众脸们加入语音。安装文件为260MB，安装时间大约为10分钟。

基本操作

滑杆	角色移动
十字键↓	呼唤战马，距离远的话会直接出现在附近
十字键←/→	切换地图，大地图/局部地图/不显示地图
□	连攻击
△	强攻击（可蓄力）
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	蓄无双槽/无双乱舞
L	防御
R	回避/（马）跳跃
SELECT	名字血槽显示/关闭
START	暂停，进入战场情报画面

5代的基本操作改变主要是增加了回避/跳跃，此外系列一贯的普通攻击和蓄力攻击也改成了连攻击和强攻击。主要区别在于连击数以及威力上，强攻击更可以用来破防。

组合操作

连攻击/强攻击	连按□/△
跳跃攻击	跳跃中按□/△
前冲攻击	跑动中按□/△
拼刀	拼刀时连按□
受身	倒地瞬间按L
杀阵	L+□/△
弹返	防御中敌人攻击时按□/△
发动特殊技能	L+R
复位	SELECT+START

系统篇

连舞系统

这个系统是《真·三国无双5》开始出现的新攻击系统，和角色的最高连击数有着密切关系，地上马上的攻击累积的连击数直接会令屏幕左下反映的当前连舞方面的连舞计增涨及升级。连舞等级从小到大依次为1、2、3、∞，连舞等级越高，玩家使用的技巧也会越来越丰富。而角色初期的连舞最高等级为2，但可以通过技能树将最高连舞等级升至3和∞。

当玩家被击倒或击飞时，连击数会消失，而遭受强攻击甚至会导致连舞计减少。而连舞计本身也会缓缓减少，需要不断攻击来维持。不过如果战马上有“连舞维持”特性，那么在马上时连舞计就不会自动减少。武器效果连舞心则会更方便地维持连击数进而更快增加连舞值。当发动强袭特技或者吃到道具连珠，连舞等级会在立刻飙升至∞，有效时间结束后则变为现有最高的连舞等级。吃华佗膏除了能加满体力和无双，连舞等级也会加至最大。



战功目标

战功目标有点类似于以往系列作品中拿上佳武器道具的条件，而奖励除了额外的武勋值，每完成一个战功目标过关后还会多奖励一把武器，一些关卡的战功目标的完成更关系着新角色的开启。不少战功目标都有一定的难度，除了武将自身要强，更关键的是在战斗开始就确定好自己的路线。

奇袭



借由5代地形的大幅强化，“奇袭”也真正成为了一种战术，具体实现方法是由高处跳至低处，条件则是需要一定的高低差，而敌方处于非战斗状态。遭受奇袭的一方会陷入混乱状态，防御力大降，而出现的武勋包的质量和数量也会大幅上升。

将旗兵

游戏中分散的杂兵都有个扛旗的壮汉领头，这领头的被称为“将旗兵”，除了领着一种一众杂兵游山玩水兼打架凑数，战斗中他们还会为身边的兵将增加攻击力2倍、防御力2倍等各种正面效果。因此战斗中可以多靠近我方将旗兵，发现敌方将旗兵也及时杀掉——不仅仅避免给对方增加效果，他们也有很大几率掉落各种正面效果的道具。

据点战



据点大都设有门，需要打破门才能进入。不过如果据点里已经有敌将侵入就会四门大开。骑着快马贴墙走，也有不小几率可以在门关上前拐进据点。有的据点关门缓慢，只要马够快也可以在门关上前冲进去。此外，也可以利用地形从高处直接奇袭据点。

据点有耐久值，杀一个兵减1点，杀一个副长减20点，杀掉据点兵长的话则能立刻占领据点，因此占领据点的快捷方法是杀副长。一般来说副长都会连续出现，而大型据点的耐久值削减到一定程度后就会出现据点兵长——据点兵长有不小的几率掉落传书哦。

当据点内有本方武将进入时，该据点的耐久值会进一步提升，而随着参与守备武将被击败或离开，据点的耐久值也会减为原来的数值。

据点除了防御，也会为本方人员回复体力，而对于玩家来说则是提供回复HP的道具。

游戏中还有很特殊的射击台据点，耐久值只有15，但需要实实在在地杀掉15个据点内的弓箭手。



▲发现据点兵长！

攻城战



游戏中有不少大型的城池关隘，而整场战争也都是围绕着攻城展开，如虎牢关、官渡城、下邳城、樊城、许都、合肥新城等，这些大型城池的城门坚厚，城墙上还有投石手、弓箭手、弩

车这些。想攻开城门，需要护送好己方的工兵队伍，首先就是清理城下的守备兵长，当工兵架起攀城的梯子后，就抓紧时间爬上去吧（站在梯子下，出现光圈时按×，然后用滑杆控制上下）。爬上城墙后除了消灭那些弓箭手投石手，最关键的是要破坏掉城墙上的弩炮。另外，在城墙上可以呼叫战马，这个可以好好利用下节省时间。

当然并不是所有大型城池都一定要老老实实去攻开城门的，像樊城·蜀军、下邳城·魏军，完成了放水淹城的任务后城门就会大开。而许都也可以从左侧的据点进入城池内。



全武将入手方法

夏侯惇	初期可用
典韦	初期可用
司马懿	初期可用
张辽	魏任意一武将无双模式通关
曹操	魏任意三武将无双模式通关
许褚	合肥之战·吴军完成战功目标1
夏侯渊	定军山之战·蜀军，完成战功目标1
徐晃	樊城之战·连合军，完成战功目标2
张郃	初期可用
曹仁	樊城之战·吕布军，完成战功目标2
曹丕	初期可用
甄姬	许都侵攻战·吕布军，完成战功目标1
赵云	初期可用
关羽	初期可用
张飞	初期可用
诸葛亮	蜀任意一武将无双模式通关
刘备	蜀任意一武将无双模式通关
马超	初期可用
黄忠	定军山之战·魏军，完成战功目标1
魏延	五丈原之战·蜀军，完成战功目标2
关平	樊城之战·蜀军，完成战功目标2
庞统	成都制压战·蜀军，完成战功目标3
月英	初期可用
周瑜	初期可用
陆逊	初期可用
孙尚香	初期可用
甘宁	吴任意一武将无双模式通关
孙坚	吴任意三武将无双模式通关
太史慈	初期可用
吕蒙	合肥之战·魏军，完成战功目标2
黄盖	赤壁之战·连合军，完成战功目标1
周泰	夷陵之战·蜀军，完成战功目标3
凌统	初期可用
孙策	下邳之战·孙坚军，完成战功目标1
孙权	赤壁之战·吕布军，完成战功目标1
小乔	石亭之战·吴军，完成战功目标3
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战·吕布军，完成战功目标1
袁绍	官渡之战·曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱·讨伐军，完成全部战功目标
孟获	汉中攻防战·蜀军，完成战功目标1

和系列以往一样，本作也按势力划分，包括魏蜀吴以及他势力，左表给出全部武将的出现方法，其中红色标记的为拥有无双模式列传的角色。

武将技能

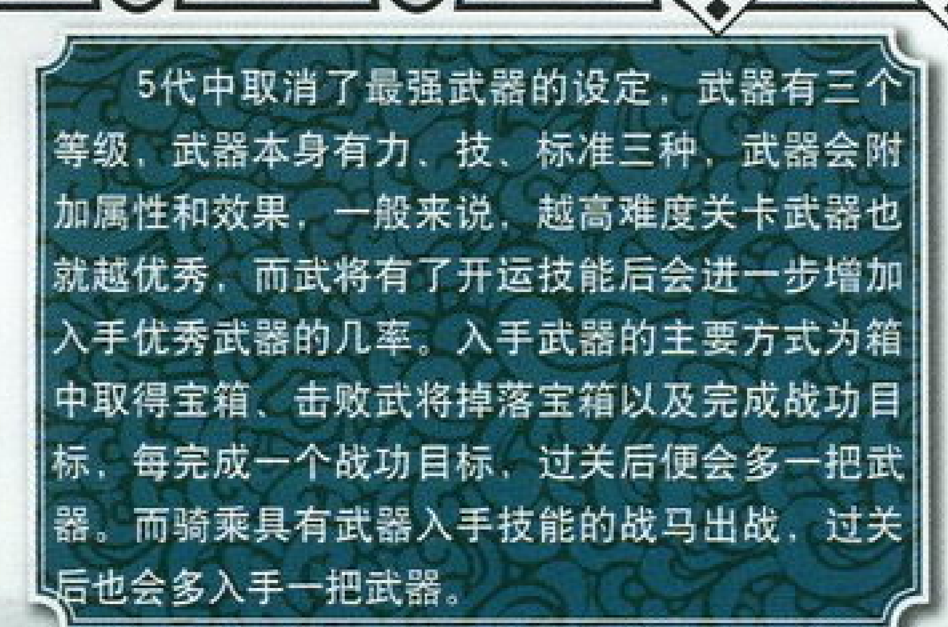
武将技能是武将成长中根据各自的技能术习得的能力，包括增加基本能力的、强化能力的以及各种特殊技，下面是所有技能的列表



基本能力类	
体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5
能力强化类	
奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升，效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和战马

耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞计上限达到∞
特殊技·共通类	
延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长·极	特殊技持续时间大幅增加
牛步·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上
特殊技·神速类	
神速	发动后速度大幅上升，附加冰附属性效果
猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进·极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身·极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上
特殊技·强袭类	
强袭	连舞等级立刻升至∞
觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒·极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加
特殊技·齐射类	
齐射	周围发射箭矢对范围内的敌人造成伤害
火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短
特殊技·火计类	
火技	放火，据点内效果非常好
业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火·极	火计的威力大幅增加
延火·极	火计的范围大幅变广
特殊技·落石类	
落石	周围落下大量石头，在坡度地形由高处向低处放效果更好
巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩·极	落石的威力大幅增加
转岩·极	岩石的范围大幅变广

武器篇


5代中取消了最强武器的设定，武器有三个等级，武器本身有力、技、标准三种，武器会附加属性和效果，一般来说，越高难度关卡武器也就越优秀，而武将有了开运技能后会进一步增加入手优秀武器的几率。入手武器的主要方式为箱中取得宝箱、击败武将掉落宝箱以及完成战功目标，每完成一个战功目标，过关后便会多一把武器。而骑乘具有武器入手技能的战马出战，过关后也会多入手一把武器。

类型	
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。
标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。

可以看出，三种类型各有长短，大家可以根据喜好并结合属性和效果来选择武器类型。

属性	
炎	敌人被火焰包围，受到持续伤害。
冰	一定时间内敌人不能行动，同时防御力下降。
雷	敌人被打昏，同时持续受到伤害。

游戏中的三种属性都不错，属性一旦发动效果相当可观。

效果	
刚柔法	拼刀时容易胜利。
真空波	攻击时会向周围乱放真空波。
真乱舞	无需血红即可发动真·无双乱舞。
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭。
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降。
一闪	有一定几率秒杀杂兵、对武将造成大伤害。
连舞心	连舞数不容易中断。
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强。
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升。

衡量武器好坏主要就体现在效果上，以往作品中的斩属性已经为一闪效果替代，这样就可以在任意攻击中发动，效果极好。真空波、真乱舞、连舞心也都相当不错。刚柔法在拼刀时用到，虽然在高难度下有用，但毕竟应用的时候少。背水阵虽然大幅提升攻击力但也大幅降防，普通难度下效果不错，但高难度下慎用。一气呵成则同样有争议，因人而异吧。

战马篇



5代取消了以往的赤兔、的卢、绝影和爪黄飞电这四大名马，取而代之的是更加丰富的马匹，而马匹的特殊效果也不再只局限于高级的马匹了。游戏中战马的入手方式有三种，分别为箱中取得马鞍、击败武将掉落马鞍以及骑具有“劝诱”技能的战马出战。

战马也有武勋（经验值）并会成长，武将在马上撞死、砍死敌兵敌将都会获得武勋，战马的最高等级为五级，升级中除了增加基础能力，还会增加属性及技能。

同武器一样，战马也有炎、冰、雷三种属性，在撞人时有一定几率发动，由于撞人后从勒马到下马会有一段惯性，直接把敌人冻上的冰属性无疑是首选，雷属性也不错，炎属性完全不用指望下马后跑回来继续攻击时还能接上炎效果。属性显示在战马图片的右上角。

战马的名字都是随机生成的，如果战斗后得到了名字中有赤兔、绝影这些也不必惊喜，因为这真的只是名字，而该马究竟如何还要看下面的点评，这个我们一会说。而战马的数值上除了等级、称号以及武勋，还有攻击力、速度、跳跃力、突破力这四项基础能力，每项基础能力最高500。基础能力下面则是特性，下面我们把战马的各项指标分别说给大家。

评语

评语分为眼睛和身体两个部分，每个部分各有4种评语，其含义如下。

眼睛	
その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快
身体	
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

看到了吗？这就是马的选用标准，而满足了“その达观した瞳は森罗万象を收め”和“その体躯は神しい气を放っている”无疑便是最强的战马，也就是大家常说的“森神马”。

战马技能

连舞维持	骑马时连舞计不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹战马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果
猛攻脚	撞人的威力上升
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快
的卢魂	更容易取得好的武器和战马
绝影魂	不会落马

战马的技能基本没有废的，培养什么技能看自己的需要，其中后6个只有“森神马”才能在升到第5级并且每项能力都达到485以上才能习得与其毛色对应的技能。个人经验来说，突破脚配合高攻击力及冰属性，乱军中冲击的效果非常可观；而的卢魂的效果和开运并不能叠加，但能使没有开运技能的武将也拥有开运的效果。

战马的成长

首先说下，入手战马的好坏和难度并没有关系，关键还是让有开运的武将骑着有劝诱技能的战马出战。而成长上，除了增加能力，也会增加属性和技能，战马升到2级时只成长能力；升到3级时则会增加属性，也有一定几率增加技能；4级也有一定几率增加技能；升到5级时如果每项能力都高于485，则会同时增加两个技能。好的战马需要可以培养，个人推荐官渡之战，战斗开始向左走，跳下山崖可以拿到一个马鞍，然后一路直取乌巢杀袁绍过关——尽量在马上杀敌，由于所用时间非常短，成长不满意的话就复位重来吧。



5代是“《真·三国无双》系列”变化最大的一作，本作虽然为二次移植，但增加的新要素也还是有吸引人的地方，不过本作也和任何一作《无双》一样，初玩时没有快马、操作着拿着初期武器的1级武将去打会很郁闷，但随着游戏的进行，好东西越来越多，玩家也会越来越深切地感受到本作的魅力，乱军包围中快速华丽地挥舞着带着各种特殊效果的武器，实在是非常有感觉——本作其实玩的就是感觉，感觉来了，兴致也就上来了，然后当然就是欲罢不能了。





本作是Rockstar与美国著名R&B音乐制作人提姆巴兰（Timbaland）联手打造的一款音乐制作游戏（说成专业音乐制作软件可能会更加贴切一些），提姆巴兰以卡通形象形式在游戏中登场，为玩家指导乐曲的创作。乐曲的制作堪称专业，所以对于一般人士来说难度还是相当高的，本篇特快重点针对各个制作步骤进行详细解说，希望对大家有所帮助。

文 伊娃 美编 澄香

工作室 STUDIO SESSION

在工作室中玩家可以即兴编辑各种旋律，然后保存到歌曲编辑器（Song Crafter）中从而谱写出自己风格的音乐。屏幕左边由上而下分别为编辑、删除、播放和暂停，玩家可以随意更改或删除编辑器中的旋律。按R键进入主菜单，可进行快速设置、更改节拍速度、调入歌曲、查看歌曲信息以及设置按键、均衡器等。



◀编辑器下方的7个按钮分别对应音量调节、静音、速率、声像调节、舞曲节奏、音律调节及最大音量调节。

操作

旋律编辑	△○□×
选择旋律	↑↓
更换旋律	←→
进入主菜单	R键
切换旋钮或按钮	滑杆↑↓
进入歌曲编辑器	Select

歌曲编辑器 SONG CRAFTER



旋律的剪切/粘贴功能很方便，如果还想在旋律上增加音带或音效，则首先要选定目标旋律，然后按R键进入主菜单选择工具栏的“效果（Effects）”，玩家亦可以选择工具栏中的“声音录制（Vocal Recorder）”通过麦克风来录制自己的声音。



▲效果工具栏中一共有10种不同效果供玩家选择。

操作

进入旋律菜单	△
放置旋律	×
删除旋律	□
光标移动	方向键
进入歌曲编辑菜单	R
剪切/粘贴	L
快进/倒退	滑杆←→
切换旋钮或按钮	滑杆↑↓
播放歌曲	Start
进入工作室	Select

音频编辑器 AUDIO LOOP CRAFTER



通过音频编辑器玩家可在一段旋律中对某一单独音频进行"延伸"的特效，而使用主菜单中的工具——旋律切片插件即可以将音频转换成一个或多个鼓音，使用加载声音选项即可为该段音频加载新的不同音色的声音了。

操作

打开声音编辑器	△
切换选择器	←→
变更选择	按住×和←→
在波形与选择器之间切换	↑↓
移动波形	←→
返回	○
进入主菜单	R
快进/倒退	滑杆←→
切换旋钮或按钮	滑杆↑↓
播放	Start

声音编辑器 SOUND EDITOR

玩家可以从任何一个音频编辑页面进入声音编辑器，声音编辑器可改变Beaterator中的任何声音采样使其变成完全不同的声音。通过该编辑器，可以随意在单声道和立体声之间相互转换，如果对自己的编辑不满意，可以随时将采样的声音还原为初始状态，按R键进入菜单选择编辑还原选项即可。声音编辑器中可使用14种不同效果的工具，下面列表介绍。

操作

波形起点/终点	←→
选择工具	↑↓
起点/终点互换	□
工具应用	×
波形全选	△
剪切/粘贴	L
返回	○
进入主菜单	R
播放选中波形	Start



图标	工具	效果
	Trim 修剪	选定波形中的一段声音进行编辑
	Remove 删除	将选定区域从整段波形中删除
	Normalize 规格化	将选定区域的声音的音量尽可能地提到最高
+10%	Increase Volume 调高音量	调高选定区域的声音的音量（每次调高10%）
-10%	Decrease Volume 调低音量	调低选定区域的声音的音量（每次调低10%）
	Fade in 渐入	使得选定区域的声音渐渐增强
	Fade out 渐出	使得选定区域的声音渐渐减弱

图标	工具	效果
	Silence 静音	使得选定区域的声音静音
	Insert Silence 加入静音	往选定区域中加入一段静音
	Set Sustain 设定循环	使得选定区域的声音循环播放
	Clear Sustain 取消循环	取消选定区域的声音循环播放
	Pitch Shift 音调转换	调整选定区域的声音的长度使其播放加快或减慢
	Time Stretch 时间调整	调整选定区域的声音的播放时间
	Reverse 倒放	使得选定区域的声音反向播放

现场表演 LIVE PLAY

这里就是玩家扮演提姆巴兰尽情表演的地方，之前玩家编辑并保存的所有旋律或游戏中的旋律模板都可以直接载入，进行录制和播放，而且每个旋律都可以进行再度更改，最终当所有旋律都确定后即可将这首自己亲手谱写的曲子保存起来。该表演模式中将曲目细分为8个音轨，分别是鼓音、低音、高音、和音、和弦、音色、吉他和声调，每条音轨又包含许多音乐旋律，即玩家预先录制的，向各个音轨中添加旋律即可重新谱写。



操作

播放/暂停该旋律	△○□×
切换音轨	方向键
切换屏幕	左右键
进入主菜单	R
进入旋律库	L
停止播放	Start

玩后感

刚一接触游戏，想必大家都会被其专业性弄得一头雾水，其实制作流程很简单，无非就是制作各种旋律然后在"现场表演"中将众多旋律结合谱成完整曲子。哪怕是不懂得音频制作的玩家也大可以信手拈来，而最后谱成的曲子绝对会令自己吃惊！谱成的曲子独一无二，这种成就感非同一般。

用overtime热的心相约温哥华冬奥会

继去年大获消费者青睐的《北京奥运会》之后，任天堂和世嘉又再次联手推出了这款以2010年温哥华冬季奥运会为主题的运动游戏合集，本作在系统上推陈出新，而画面表现相比前作也更是有过之而无不及，一起来看一看吧！

推荐度 A

文 伊娃
美编 Juxi

NINTENDO DS

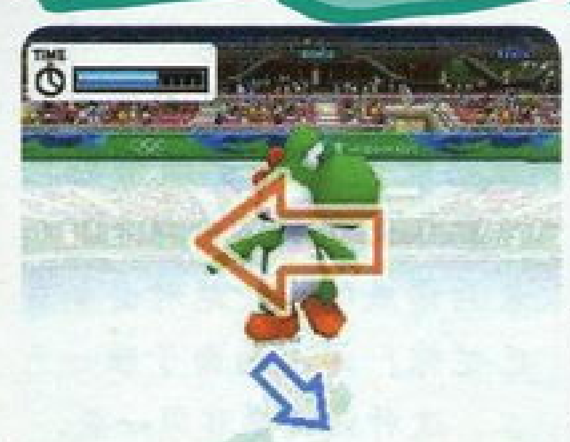
光环视频收录

马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	SEGA	SPG	2009年10月13日	美版
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	1～4人	512Mb	34.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

角色的选择

比赛开始前玩家可自由从20名角色中选择一名或多名（人数根据实际运动项目而定），不过角色的选择可不是喜欢谁就选谁的。角色的能力都分为5项，分别是速度、跳跃、力量、技巧和耐力，每个角色在各项能力上都不尽相同。所以根据特长将20名角色分为了四大类，即角色选定界面上的四大行：第一行是力量型，体型庞大且健壮，耐力值也很高；第二行是全能型，各角色在5项能力上都比较平均，但能力值都不太高；第三行是速度型，在竞速类项目中用得非常多；第四行是技术型，各角色的跳跃和技巧的能力值都非常高，适合花样滑冰、冰壶等技术性项目。

单人快速游戏



本模式中共分为奥运会项目和梦幻项目，比赛性质不同但比赛类型相同，都分为8大类16种比赛。在奥运会项目中，玩家可自由选择比赛类型进行游戏，而梦幻项目中最初只有三类可选，其他需要通过完成前面的比赛或通过故事模式来解禁。选择比赛类型后，玩家可随时查阅该运动的操作方法，或者选择“Practice”进行赛前训练。游戏中不同的运动有着不同的操作，有的是按键操作，有的是触摸操作，还有的是两种操作相结合，所以赛前熟悉操作方法是很必要的。



幽灵赛模式

该模式中玩家可挑战各种幽灵赛，幽灵赛分为三种：玩家自己保存的、从朋友那共享的以及系统自带的幽灵赛。比赛中幽灵角色以灰色影子出现在赛道上，但是比赛时并不全是以谁先到达就判定谁为赢家的，因为有的比赛中，比如高山滑雪回旋赛，玩家控制的角色每漏过一次旗杆门则会在总时间上加上3秒，因此最终输赢是根据两者的总消耗时间来判定的。

聚会模式

聚会模式中收录了三款休闲游戏，每款游戏都与各类比赛项目息息相关，所以玩家最好在掌握了所有项目的玩法后再来挑战这个模式。以下详细介绍游戏的玩法。

Bingo Bash

赌博机纸牌游戏。游戏一开始玩家有10秒钟选择牌面，每张牌面都有25张牌，选择完毕后游戏正式开始，上屏中央的赌博机在每个回合都会随机摇出一个彩球，如果自己的牌面上拥有与该球相同图案的纸牌，则该纸牌消除，将横竖任意方向的一行纸牌全部消除的一方则赢。纸牌分为三大类：印有角色头像的角色牌、牌面中央的五角星牌以及印有比赛项目图案的赛事牌。而彩球分为四大类：印有角色头像的彩球、五角星彩球、印有比赛项目图案的彩球以及特殊彩球。如果抽中比赛彩球则会进入该比赛，获得比赛第一或第二的名次才能消除相应的纸牌，相反，如果比赛失败则对应的纸牌会被锁定，且无法再消除。特殊彩球有三种：白色精灵球可以消除除锁定牌以外的任何一张纸牌，黑色精灵球可以消除除锁定牌以外的任何两张纸牌，鬼脸球可随机锁定对手一张纸牌。

Lucky Spin

幸运大转盘得分游戏。游戏一开始玩家可以从滚动的比赛项目图案中随机选择进行比赛，比赛结束后系统会根据比赛的名次先后进行转盘，转盘上划分为加分、负分及抢分区，名次越低，负分区就越多，当所有回合结束后得高分者为赢。注意比赛中赛道上会有很多障碍，撞上后速度立刻减为0，另外比赛中玩家可以按L键向对手扔道具进行干扰，在比赛中取得的名次会直接影响最后的积分。

Wild Card

抽牌换牌游戏。游戏一开始仍然需要随机选择比赛，比赛结束后会进入换牌环节，先将四张牌全部换成图案相同的牌的一方则赢。比赛中的第一名有两次换牌机会，第二名只有一次，第三名没有任何奖罚，而第四名则要丢掉一张牌。所以若想获得胜利就必须要在比赛中取得好的成绩才行。

故事模式

故事模式是本作的新增内容，通过完成或赢得各类比赛而进一步推动剧情。故事讲述的是，蛋头博士与库巴王联手起来搞破坏欲阻止此次冬奥会而承办他们的奥运会，于是库巴王喷火攻击了世界，原本被厚厚的积雪覆盖的世界变成了绿油油的一片，而蛋头博士更是不愿善罢甘休，他欲将6只雪精灵全部抓住为他造雪，幸好有一只雪精灵Frosty逃脱了。Frosty找到马里奥和索尼克拜托他们救回自己的5名同伴，并告诉他们以它现在的力量只能为Frostown小镇造雪。所以为了救回雪精灵们并顺利进行本届冬奥会，马里奥与索尼克开始了他们的冒险之旅。

游戏中玩家要操控角色穿梭于小镇中，寻找宝箱获得冰刀鞋、滑雪板等滑雪工具，然后接受各种各样的比赛从而推动剧情的发展，打败BOSS级对手便能解救雪精灵了，而且某些特殊任务完成后亦会解禁若干梦幻比赛项目。点击屏幕右下角的角色头像按钮即可在马里奥和索尼克之间自由切换。



奥运会项目比赛要点

Skiing 滑雪运动

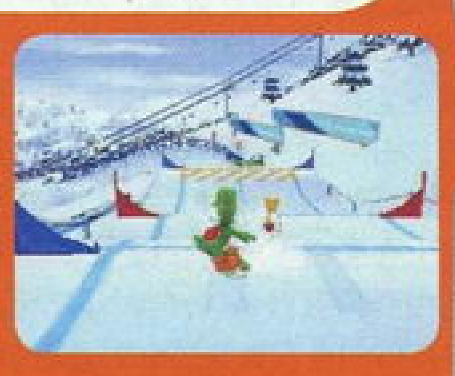
Alpine Skiing GS 高山滑雪回旋赛

在起点处当倒计时显示为“2”时，使用触控笔点住屏幕进行蓄力，便能以高速冲出起跑线。如果在过旗杆门时触碰到旗杆内侧也是会获得一定的加速的，但是如果只触碰到旗杆外侧或是错过旗杆门就会在总时间上加罚3秒。

Ski Jumping LH 120米跳台滑雪

起点处高速启动技巧同左。跳跃时使用触控笔由下至上划动即能高高跳起，在空中还要调整角色的倾斜度，落地时注意观察屏幕右侧的角色头像，当完全进入箭头的三角区域时，由上至下划动触控笔就能Perfect落地。

Moguls 空中特技



起点处的高速启动技巧同上。在到达每个跳台前尽量集齐两边的加速标志用于起跳前的加速，来到跳台上由下至上划动触控笔即可跃起，跃起后可作出不同的空中技巧从而获得分数，具体的空中动作的完成方法可参见菜单的“Commands”。

Cross-Country 越野滑雪

在起点处当倒计时显示为“2”时，按住A键进行蓄力然后以高速冲出起跑线。在蓝色加速道上建议停止按加速键，时刻注意上屏左下角的能量槽，积满时可按X键释放，建议上坡时使用。另外切忌碰到前面的对手，不然对速度影响极大。

Nordic Combined 北欧两项

本项目为120米跳台滑雪和越野滑雪的结合，注意事项可参考以上解析。



Skating 滑冰运动



Speed Skating 500m 500米速滑

在起点处当倒计时为“2”时按住L键和R键便能以高速冲出起跑线。拐弯时按住L键，然后不断按R键，弯道过后如果屏幕上的L图标下方出现感叹号，要立即松开L键，从而获得加速。

Short Track 500m 500米短道



起点处的高速启动技巧同上。短道速滑的特点就是弯道数目很多，要注意耐力槽的消耗，尽量准确利用加速道来进行加速并回复耐力槽。快到终点时可同时按下L键和R键迅速消耗耐力槽以获得最后的加速冲刺。

Figure Skating 花样滑冰

本赛事中最重要的是要掌握好角色的行动路线，其他只要根据提示即可轻松完成，需要注意的是，音乐打拍后当音符刚进入音符槽边缘时点击则会更容易获得Perfect，最后在倒计时为“1”时点击角色的腿部便可以基本完美完成结束动作。

Snowboard 单板滑雪

SNOWBOARD CROSS
单板越野滑雪

在起点处当倒计时为“2”时按住R键便能以高速冲出起跑线。在跳台外边缘处按B键即可获得跳跃加速，另外过弯道进行漂移时，当滑板下的白色光变为黄色时也会获得加速。

Bobsleigh 有舵雪橇运动

BOBSLEIGH
有舵雪橇

该赛事中的两名角色搭配要合理，起点处的推雪橇与上雪橇技巧需要熟练掌握，另外拐弯时的操作要小心，积满加速槽后尽量选择在直线赛道上释放。

SKELETON
俯式冰橇

同样要熟练掌握起点处的推雪橇与上雪橇技巧，比赛中建议在过弯道时点住屏幕进行蓄力，回到直道上再释放加速，如此重复冲刺是赢得比赛的关键。



Ice Hockey 冰球运动

ICE HOCKEY
冰球比赛

该比赛中进攻和防守都讲究技巧，尤其是传球一定要精准，当对手带球时可向对手方向迅速滑动便能断球，当对手射门时点击守门员即可将球挡出门外。

Curling 冰壶运动

CURLING
冰壶比赛

在比赛开始时，掷球的角色必须要在掷球区的拦线之前将冰壶离手，冰壶掷出后，要熟练操作刷冰员在冰壶通过圆心线之前进行刷冰，使得冰壶准确到达目的地。



Biathlon 冬季两项运动

BIATHLON
冬季两项赛

越野滑雪段可参考前面的技巧介绍，射击段一定要看准时机射击，可以根据准心的晃动规律来进行预判，如果将5个目标全部击中则会获得全部3个加速机会。

Luge 无舵雪橇运动

LUGE
无舵雪橇

起点处一定要在能量槽积蓄到接近红线时按下A键，切勿超过红线。加速是该比赛的关键之处，尽量沿着规定线路滑行，可以积蓄加速槽，积满后按A键加速后因为速度非常快，所以一定要注意方向操控。





游戏一开始玩家可选择自己的国籍进行游戏的设置很贴心，各类游戏项目的操作都很简单易上手，但是要想精通还是需要花费一番功夫的。虽然相比前作游戏类型较少，但是通过故事模式、聚会模式等内容的填充，使得游戏的耐玩度得以很大程度的保证。推荐给所有马里奥及索尼克的FANS及酷爱运动的玩家！



本作是一款以中世纪幻想世界为舞台的经营类游戏，玩家要作为一名武器工匠不断地磨练自己并发展事业。游戏整体风格清新可爱，当中还有大量有趣的迷你游戏，对经营类游戏感兴趣的朋友可以尝试一下。

文 洋葱

美编 澄香

推荐度 B

NINTENDO DS

钢铁大师 アイアンマスター	Genterprise	SLG	2009年10月8日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

STORY

自古以来，大陆上有一个王国依靠为他国提供兵器而免于被卷入战争之中，一直在各个大国之间保持着中立。不过王国所希望的和平并没有一直持续着，某些势力最终还是盯上了它……建国五百年的王国为了能在遭到其他国家侵略的时候有足够的力量迎击，于是打造了一件究极的武器，并用三把钥匙将其封印了起来。

对王国虎视眈眈的帝国终于开始了侵略行动，他们捉了许多工匠，企图解除封印获得究极武器，王国通过提供兵器辛辛苦苦换来的和平时代即将结束。在王国面临危机之时，为了拯救国家，三位武器工匠站了出来……



成长之路

玩家在游戏中要扮演一名武器工匠，以成为“传说中的武器工匠”为目标，不断地收集材料制造兵器、贩卖，以此来扩大自己的事业，同时想办法拯救陷入危机的王国。

材料收集

制作武器的第一步就是凑齐材料，小镇中的市场（マーケット）内有着各种丰富的素材，而且价格也很便宜，一些基本的武器材料都能在此找到。若需要高级素材制作比较优质的武器，那就要去雇佣兵前往大陆的其他地方进行探索，佣兵的种类有很多，如盗贼、战士、守护者，每个佣兵都有各自的特性，如移动快的盗贼能快速完成委托，战斗能力优秀的守护者能确保任务的成功率，可移动速度比较慢等等。除此之外，佣兵的等级也直接关系到委托的成功率，不过雇用高等级的佣兵所花费的金钱会比较多，玩家雇用他们前要想清楚，找回来的材料所做出的武器是否能将雇佣金赚回来。

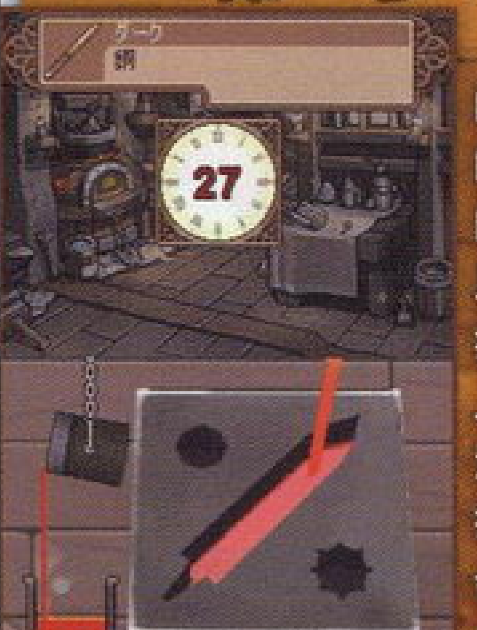
▶制作武器前可以打开菜单中的“百科事典”来查看武器的材料，当中还有佣兵和地域的情报。



武器制作

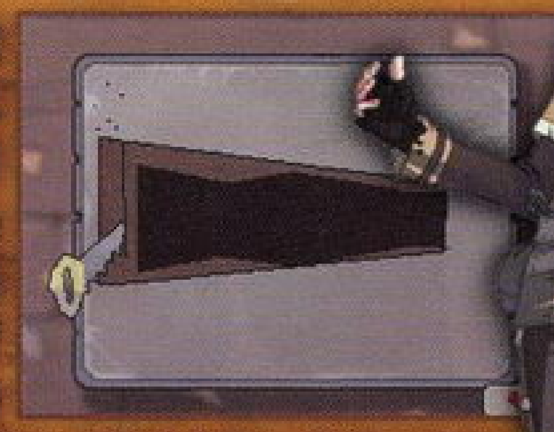
将材料准备就绪后，回到自己的店铺选择“作业室”就可以开始打造武器了。武器的打造过程是采用迷你游戏的方式，每一个迷你游戏完成后电脑都会给出评价，最后的总评价会直接影响到武器的质量，下面为大家演示一下剑的制作过程。

第一步：铸造



我们要做的是将已经融化的金属注入到剑的模具中，首先用触控笔准确地按在模具的凹槽上，这样就能将溶液倒进去，触控笔离开屏幕便会停止倒溶液，在时间耗尽之前将凹槽全部注满溶液即可。如果没能完全注满并没太大关系，但如果稍微注多的话就算失败了。

第二步：锯木



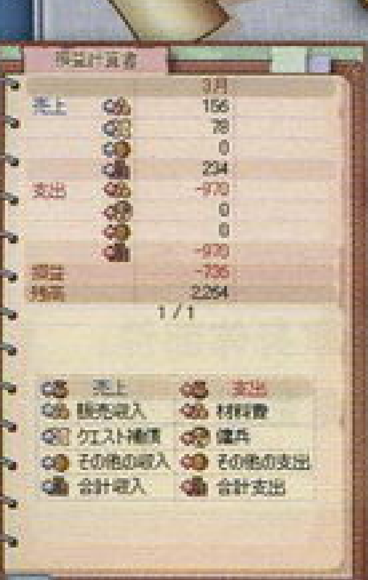
利用触控笔沿着木板上的花纹，将周围多余的木头切除，之后还要手动将被切除的废木块扔到一旁。这个步骤对精确度的要求并不是很高，只需要将大致的形状切出来即可。

第三步：硝皮



用触控笔不断地在皮革上摩擦，将整张皮革擦成漂亮的颜色，注意摩擦的过程不能太过用力，不能在同一个部位摩擦太久，不然柔软的皮革会坏掉。这一步顺利完成后，一把全新的武器就诞生了。

贩卖



◀经营一段时间后，玩家可以打开账本来查看自己制作武器的支出，共卖出多少钱，获得了多少利润等等。

制作好商品之后就可以摆到店铺里出售了，玩家需要手动选择商品的陈列柜台，并设定好价格。注意如果定价过高质量又不是特别好的东西，是很难卖出去的。玩家要做的就到此为止，接下来会陆续有客人进入店中，若他们看中了某件商品之后该商品便会自动销售出去。客人进来时如果店内没有摆放任何物品的话，客人们就会愤怒地离开。

有些客人发现没有自己想要的东西后，会走到收银柜台前委托玩家去制作某件武器，不过接受委托后若没能在规定的时间内完成，那么玩家是要支付违约金的。另外还要注意，想要委托玩家制作东西的客人走到收银柜台旁后，玩家要主动用触控笔点击他们进行对话，如果长时间置之不理的话客人会不耐烦地离开店铺。



▲除了一般客人外，有时候还会接到国家高官的委托，这可是提高声望的好机会。



发展事业

当玩家完成的委托达到一定数量、制作能力提升后，就有机会搬到其他的地域去发展。前往不同的地域接受各种委托，故事的发展也会因玩家的选择发生改变，选择想去的地域时一定要慎重。搬家之后玩家所拥有的店铺会越来越大，可陈列的商品量大幅增加，赚钱的效率也会提高许多。



部分细节设定不是很贴心，操作起来比较繁琐。武器的制作过程很有意思，虽然有些材料收集得辛苦，但看着客人开开心心地买走武器时很有成就感。游戏的可挖掘要素非常丰富，整体素质还算不错的一款作品。



本作是"《孢子》系列"在NDS平台的第二作，在保留前作原汁原味的基础上增加了不少动作要素，而自创角色形象这一自由设定更是得以完美保留，只是本次的冒险变成了主角单枪匹马挑战各路英雄的星际之旅。

文 伊娃
美编 Juxi



NINTENDO DS

孢子英雄 竞技场 Spore Hero Arena	EA Games	AVG	2009年10月6日	美版
	1～4人	512Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



主角驾驶的太空飞船在一次意外中与陨星相撞，继而掉落在Eses Minnobah星球，这次的相撞使得飞船的动力源大量流失，如果想要启动飞船就必须将所有电池全部找回。电池分布在星际的共6个星球上，在寻找电池的同时，主角发现，星球上的生物居民们都饱受敌对生物的折磨，为了让星球都能恢复以往平静，主角决定帮助他们驱散邪恶。

游戏进行方式

游戏的一开始，玩家就可以创造属于自己的孢子英雄，但是初期可选的身体部件数量很少，也没有任何特殊技能。游戏采用的是任务制系统，每个星球都是由若干个地图版块组成，而每个版块上都会有主线任务和支线任务等待玩家挑战。主线任务在地图上是以蓝色水滴图标显示，而支线任务则是以黄色星星显示，有些时候主线任务完成后还会有支线任务需要完成。

主线任务：主线任务用来推进剧情，这些任务的目标就是获得蓝色陨星碎片，每个星球上都有规定数目的碎片。碎片都由驻扎该处的居民保存，要想获得碎片，就必须帮他们完成各种各样的任务。其实这些任务都是居民们用以考验主角本领的方式，当所有碎片都集齐时，才能得到居民们的认可并派往讨伐该星球的最终BOSS——冠军生物。

支线任务：支线任务即特殊挑战任务，是用来完成道具收集的，都是一些类似于赛跑、捉虫子之类的小游戏，获胜后可获得一个身体部件作为奖励，并且可以随时反复挑战，但是只有在第一次获胜时才会有奖励。



▲赛跑小游戏中必须要依照顺序经过光束存储点。

TIPS：除了通过支线任务获取身体部件，还可以在场景中拾取到，只是数量较少，位置也比较隐蔽。

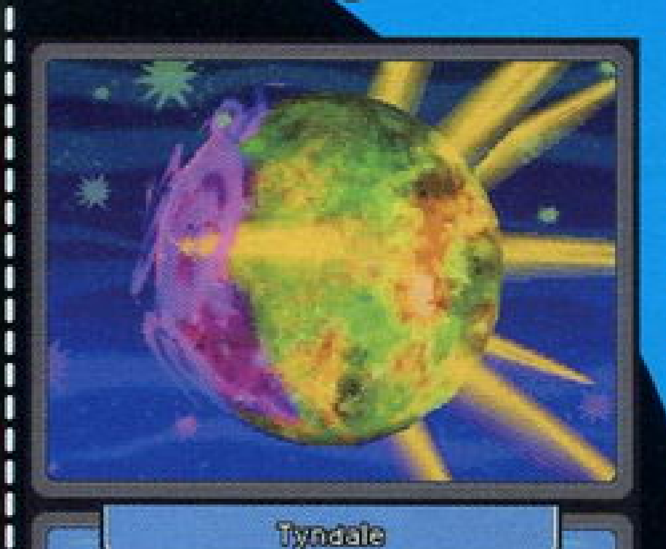
主要操作

操作部分是触控与按键操作相结合，触控笔控制主角行走，遇见居民时点击居民即可进入交谈。战斗时，方向键与ABXY键功能相同，分别对应吐、挡、咬、砍四种攻击方式，其中长按A、X、Y键可以进行蓄力攻击。L键/R键则用于战斗时调出技能菜单（注意前提是下屏上方出现闪烁的L、R按钮时才能奏效），按住不放即可选择特殊技能进行攻击。

活动中心——飞船

在游戏中，飞船不仅是我们的交通工具，也是我们的活动中心。在飞船上，我们可以自由活动并使用里面的各项设施。

星际航行







▲碎片和电池的收集是推动游戏发展的关键。

通过操控飞船的电脑中心，我们可以任意选择当前已解禁的星球进行星际冒险。要解禁更多星球就必须要获得足够的飞船电池，寻找到当前所在星球上的电池后，即可解禁离这颗星球最近的星球了。电池的位置并不难找，获得后要原路返回送到起点处的传送点才行，途中如果不慎遭到虫子的攻击或是撞上有尖刺的植物就有可能致使电池掉落，需重新拾起。点击已到达的星球后即会显示该星球所有收集要素的目标数量，即陨星碎片、特殊挑战任务、身体部件以及电池。

进化室

在这里可以更换角色的身体部件以及装备新的特殊能力。可更换的部件细分为嘴巴、眼睛、上肢、下肢、装饰物5个部分，玩家在任务中获得的奖励都会在这里进行更新。5种部件都对主角的各项基本能力，有加强或减弱的作用。不同的部件拥有不同能力，比如有的嘴巴能使主角成为食肉动物，有的能成为食草动物，当然也有的能成为荤素兼食的杂食动物。特殊技能需要在冒险过程中慢慢习得，玩家每次最多只能装备3种特殊技能。

基本能力



主角共拥有6种基本能力，分别是撕咬能力、近身攻击力、远程攻击力、速度、防御力和观察力，各个槽的数值越大，各项能力就越强。有些部件虽然对某项能力有增强作用，但同时也可能会对其他能力有着削弱作用，所以玩家在创造主角时也不能太“随心所欲”了。

特殊技能

图标	技能名称	作用
	Fire Breath	从口中喷出火焰攻击，能给对手带来重大伤害。
	Sonic Pulse	向对手发动声波脉冲，适合远程攻击。
	Stampede	用头将对手猛撞吹飞，但先要瞄准对手。
	Slow	致使对手的移动速度大幅减慢。
	Lightning	发动大规模闪电攻击，致使对手动弹不得。
	Confusion	致使对手间相互混乱，像无头鸟似地到处乱撞。
	Poison Gas	毒气攻击，中毒者所有能力都会相应减弱。
	Berserk	进入暴走状态，移动速度以及攻击力都大大增强。
	Tailspin	发动旋风腿攻击，能将对手弹出很远。

传送台



冒险的途中，玩家可随时按Start键暂停，或者选择“Beam Up and Save”回到飞船并存档。在飞船中，如果玩家想直接进入之前去过的星球，不用通过星际航行操作，直接来到飞船上方的传送台即可到达目的地。另外，如果在冒险或战斗过程中，生命槽减为0后会强制通过传送台回到飞船。

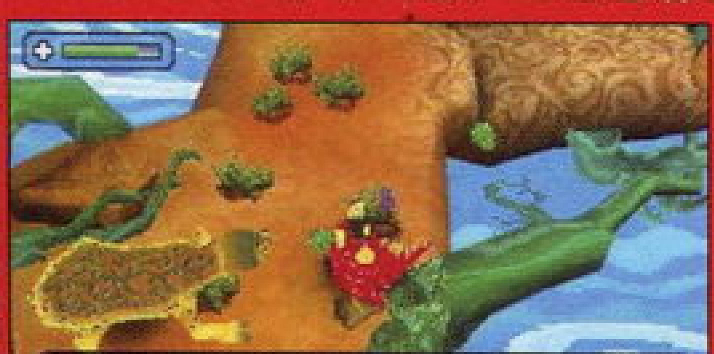
虚拟仓

进化室的右边是虚拟仓，玩家可以选择快速战斗模式来训练自己的格斗技巧。该模式中共有8种不同风格的竞技场供玩家选择，而每个竞技场的战斗性质也不尽相同。另外，通信对战系统也在这里。



与居民的交涉

从居民那里接受的任务无论是主线任务还是支线任务都最好全部完成，而与居民间的交谈则用以推动剧情，无论是错过哪一个任务，对游戏进程或是部件的收集都是有所影响的。要想从居民那接受任务，或是获取有用信息，就必须反复与其交谈，直到无法交涉或是得到“我这里已经没有可提供的信息了”等类似的回答。



冒险须知

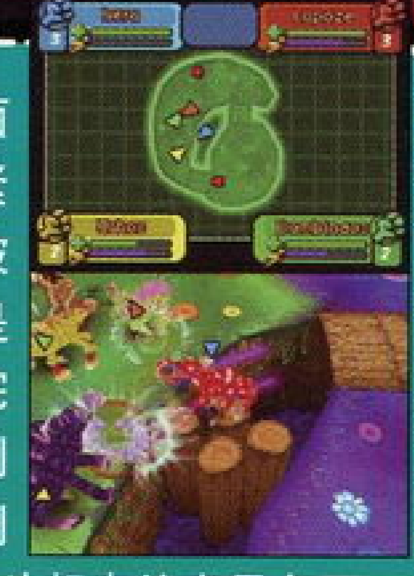


冒险途中经常会遇见虫穴，靠近时虫子会源源不断地爬出来攻击，倘若被攻击就会损耗部分生命值，最好的办法就是靠近后迅速将虫穴摧毁，以防后患。生命值可通过食用果实或打死虫子后掉落的肉来进行补充。游戏中也设置了一些解谜任务，比如摇动石柱获得大石块或是按照一定顺序触碰机关从而打开前进道路等，至于解谜方法，基本都能在与居民的交谈中获知。场景中有时会出现大坑洞，这些坑洞就是回到该版块初始点的传送点，极大减少了玩家走回头路所耗费的时间。

英雄间的竞技

玩家从居民那里接受的任务都是在竞技场上对付各种各样的敌人，有时有时间限制，有时有命数限制，虽然战斗性质各不相同，但最终的目的都一样——就是将所有对手都打出竞技场高台。包括主角在内，只要从竞技场高台掉落就会消耗命数一条，先将对方的命数全部耗尽的一方为赢家。

战斗时敌方的生物通常都有2～4个，所以玩家独自一人的战斗非常不公平。不过战斗时也是有一定技巧的，在无法发动特殊能力的情况下建议多与对手正面肉搏，遇到围攻时要赶紧脱身，否则一两下就会被打出竞技场。因为目的是将对手打出高台，所以完全可以采取引诱对手来到高台边缘，然后迅速绕到对手身后的战术，这样战斗起来就容易多了。每攻击对手一次便会增加一点自己的特殊能力的积蓄，当紫色技能槽积满时，下屏的上方就会出现L、R键的闪烁按钮，此时只需按住L、R键不放就能呼出特殊技能列表，继而选择特殊技能进行攻击。





游戏最大的特色之处便是增设了“竞技场”战斗模式，使得冒险过程变得更加刺激，而战斗中可使用的特殊技能也是丰富多样，只是使用触控笔控制行走、按键进行攻击的操作比较容易让人手酸，尤其是在紧张的BOSS战中更为不爽。

文 Kitor　美编 紫枫

夕阳红
——掌机世界的老人们

SPECIAL 专题企划 FEATURE

农历九月初九是我国一个重要的传统节日——重阳节，因为受到儒家阴阳观的影响，古人认为“六”阴“九”阳，于是拥有两个“九”的九月九日这一天就被称为“重阳”。通常民间在这一天有登高的风俗，所以重阳节又称“登高节”，像我们熟悉的课文《九月九日忆山东兄弟》中讲的正是这一天的习俗。此外，因为“九九”的谐音是“久久”，因而有长久之意，所以人们也常会在这一天进行祭祖或者是敬老的活动。

虽说今年的“重阳节”已经过去，但是作为年轻人，敬老爱老也算是我们每个人的职责和义务，所以这次笔者就打算借着这个机会，来和大家一起说说这游戏里、尤其是掌机世界里的老人家们，看看他们是如何为大家演绎“最美不过夕阳红”的。

老将出马，一个顶俩

代表人物：黄忠
出处：《吞食天地2》、“《无双》系列”

我们先从战场上的老人说起，而这个战场，还是在冷兵器为主的三国时代，人人都是真刀真枪上阵、提着脑袋在作战。



在这样战斗中，我们姑且不论战士的武功需要有多么高强，仅仅是想要操弄好这些重量不俗的武器就是一件扎扎实实的体力活，而老将黄忠在街机游戏《吞食天地2》中告诉了我们，老人家一样可以在年轻人为主的战场上生龙活虎地战斗：我不需要像关羽张飞那样凭着强健的身体和敌人近身肉搏，也用不着像赵云魏延一般手持刀剑在团团围上来的敌人中杀出血路，我要做的仅仅是拿起一支长弓，然后站在你碰不到的地方百步穿杨。

在读到《三国演义》的原著之前，《吞食天地2》是笔者获取《三国》相关知识的惟一途径，所以在当时，黄忠在

《吞食天地2》这款游戏中给我留下了难以磨灭的印象。当然，当时之所以对黄忠印象深刻并不是因为他是“五虎上将”中惟一的老人（注：《吞食天地2》中可供选择的五个角色中，魏延其实并非原著中的五虎上将之一，游戏中没有登场的马超才是），而是因为他远程攻击的方式和其他四人截然不同所致。在实际游戏中，黄忠是非常难用的一个角色，只有真正的高手们才敢上手一试，然而年少无知的我在第一次进入街机房时，却在旁人的怂恿下义无反顾地选择了黄忠进行游戏，结果当然可想而知……不过即使到了今天，当我在PSP上完全没有投币顾虑的情况下再用模拟器玩到《吞食天地2》的时候，仍然会觉得黄忠是个相当难用的老将。

言归正传，其实历史上的黄忠的确以骁勇善战著称，作为一名老将，在汉中之战面对曹军精锐部队时，他仍能斩杀大将夏侯渊，所以也因此受到了刘备的破格提拔，成为了后将军；但同样是因为年龄太大的关系，关羽也还因为刘备将一个老人家提拔成后将军而愤怒地说出“大丈夫终不与老兵同列！”这样的话来。



说回游戏，虽然《吞食天地2》有太多和《三国演义》出入甚至是相悖的地方，但是在对黄忠的刻画上还是非常忠于原著的，因为在《三国演义》中，黄忠除了武艺高强、有勇有谋之外，百步穿杨的射术也是最为人称道的地方，这一点也是民间艺术中除了“年老”外关于黄忠的另一重要特征描述，而《吞食天地2》中恰恰将“年老”、“射术高超”两点表现得淋漓尽致。而在更加接近原著剧情的《真·三国无双》以及其他后续“《无双》系列”作品中，黄忠始终还是以弓箭作为自己的主要武器之一在游戏中登场亮相。

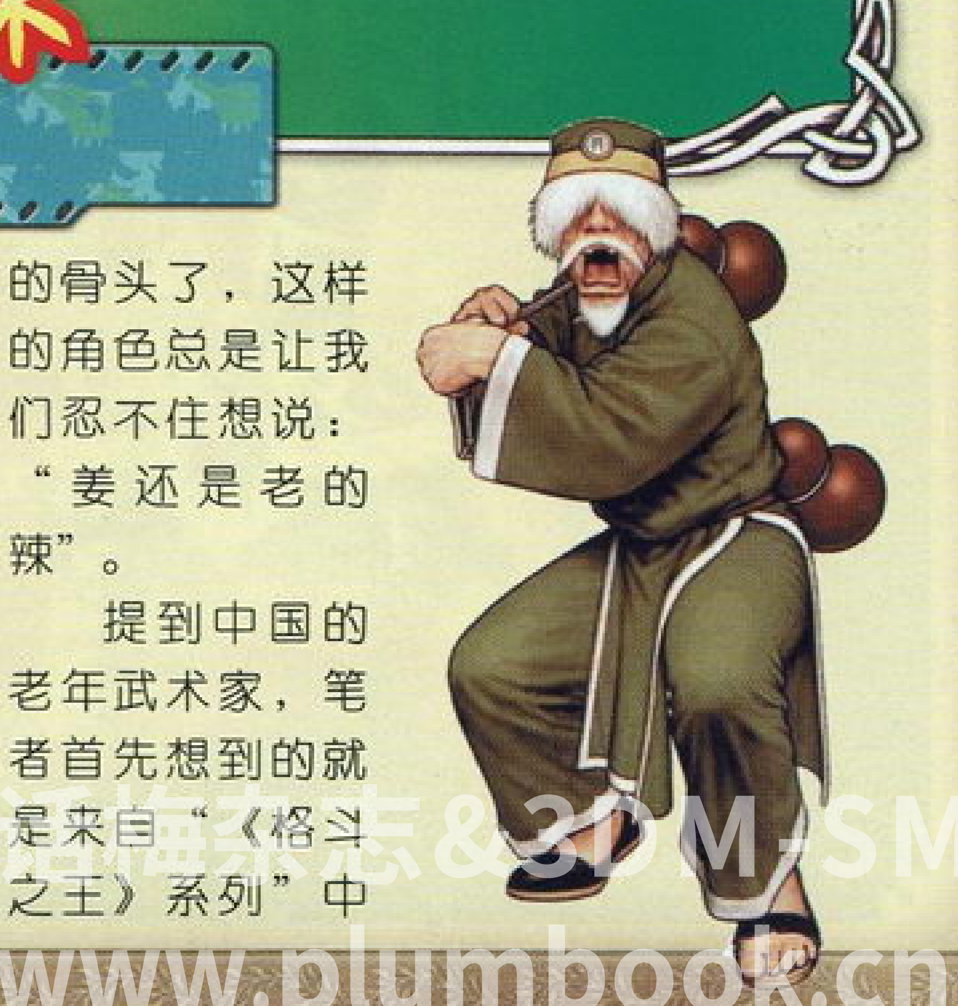


《三国演义》中，刘备征吴时，黄忠因为不服老而执意参战，结果遭到吴军的围攻，最后不幸中箭，并在回营后阵亡，这真是“成也弓箭，败也弓箭”，但在游戏世界中，黄忠还是很好地为我们诠释了一回“老将出马，一个顶俩”的真理。

姜还是老的辣

代表人物：镇元斋
出处：“《KOF》系列”

说完了古代战场上一骑当千的老将之后，我们再将目光转向生活在现代的格斗家群体中。格斗，这个需要良好的身体素质、灵活的反应能力作为前提条件的运动，看上去似乎和颤颤巍巍、腿脚不便的老年人根本没有任何关系，但在游戏世界中并非如此。格斗的技巧千差万别，比如我们中国武术就是不分男女老幼的，而且往往年纪越大的武术家越是武功高强，一旦动真格摆起架势来，那基本上不是终极BOSS也是一块难啃的骨头了，这样的角色总是让我们忍不住想说：“姜还是老的辣”。



提到中国的老年武术家，笔者首先想到的就是来自“《格斗之王》系列”中



的镇元斋老爷爷了。这位在整个《格斗之王》登场角色中年纪都算最大的格斗家精通几乎中国各种门派的武术，当然最拿手的还要属醉拳了，因为他嗜酒如命，整日都是酒葫芦不离手。其实镇老爷子这个形象有很多人不太喜欢，因为饮酒过量的他不但整个人看上去萎靡不振，就连说起话来都是满嘴酒气，再加上上了年纪，所以在游戏中很容易让人忍不住就要轻视一番。但是实际情况却是，真正战斗起来的他一点不输给年轻人，虽然在游戏中属于不太好上手的角色，但别忘了，在《雅典娜》这款游戏中，有关于年轻时镇元斋的描写，当时特瑞、八神这些后来的王者级角色根本就还没出生，所以年轻时的镇老爷子可谓是不折不扣的世界第一，而且他也是世界上第一个领悟到大宇宙力量的人，与此同时他还悟出了力量邪恶的一面，他便给自己制订了一个使命，那就是寻找能够领悟力量的人并杀了他们。后来，他发现了同样具备这种能力的麻宫雅典娜和椎拳崇，可是由于两个小孩子太可爱，他实在不忍心下杀手，于是他改变策略决定收他们为徒，并终生封锁他们的力量，这也就是为什么他们三个人会组成一队，并从《格斗之王94》开始代表中国参加比赛。值得一提的是，镇元斋在整个《格斗之王》中的人气确实不高，这也是GB上两作人物缩水的《热斗·格斗之王》都没有收录他的原因，而且在后来的NGP版的“《格斗之王R》系列”中也同样没有出现过，只有GBA版的初代《格斗之王EX》中，镇元斋才第一次也是惟一一次在掌机版原创《格斗之王》游戏中登场亮相，不过仅仅是以专属援护角色的身分登场，无法在游戏中直接使用。好在随着PSP上《格斗之王》复刻合集的推出，我们也可以随时随地在掌机上使用镇元斋老爷爷进行游戏了。

话说回来，当初设定镇元斋这个角色的制作者一定对中国的武侠小说有所研究，因为镇元斋身上所展现出的一些特质正好和中国的武侠小说中的老年人暗合，比如隐藏实力这一点，武侠小说中就经常出现一些躲在寺院里扫地的老爷爷、不停咳嗽的老奶奶之流，其实这些人往往是功力高深的武林前辈，因为悟到了生命的真谛才将武功深藏不露，这些老年人不鸣则已，一鸣却惊天动地，这多少和镇元斋的设定有共通之处。



▲唐福禄。

当然，像镇元斋这样的“老姜”在格斗游戏中其实并不少见，例如《饿狼传说》中的唐福禄、《铁拳》中的王椋雷等等，都是让年轻人们不敢小视的老年格斗家。





▲这是镇元斋在掌机版原创的《格斗之王》游戏中惟一一次亮相，不过在选人画面中，他是排在横向第四列的，这一列的所有人物在游戏中都只能作为援护角色登场，并不能实际控制。

活到老，别忙到老

代表人物：阿笠博士
出处：《名侦探柯南》

前面提到的战士、格斗家等职业，老年人参与其中的毕竟是少数，尽管已经有不少成功的先例，但是大体上还是特例，更多的老年人参与其中的话反而会让我们觉得格格不入，但与此相反的是，也有那么一些职业，似乎天生就是为老年人而准备的，比如发明家和科学家，他们真的是“活到老，忙到老”的代表，而且从旁人的眼光出发，也会觉得发明创造、科学研究这些事情，还是交给年纪大一些、资历深一些的人来做才比较可靠。

《名侦探柯南》中的阿笠博士正是一位上了年纪的发明家，住在缩小前的柯南——也就是新一家隔壁的他，是整部漫画中第一个、也是为数不多几个知道“新一就是柯南”这一真相的角色。同时，在新一的身体缩小之前，他就已经和新一非常要好，两人是不折不扣的忘年交，不过当时博士家总是因为试验失败而发生爆炸，反而是在新一缩小以后，他的发明却为柯南派上了大用场。尤其是手表型麻醉枪、领结式变声机、脚力增强球鞋这三大件用处最大，前两者组合起来便可以让原本一无是处（实际上还是一无是处）的毛利小五郎摇身一变，成为破案无数的“沉睡的小五郎”；而后者则一次次让陷入绝境、手无寸铁的柯南凭借双脚，将足球、花瓶、易拉罐等物体变成反败为胜的终极武器，踢向坏人的后脑勺……当然除了这三样，其他为柯南以及少年侦探团量身打造的道具也都成为了原作中不可或缺的发明，并且在GBA游戏《名侦探柯南　被狙击的侦探》中，这些道具纷纷登场亮相，成为这款A·AVG中，动作部分和解谜部分均不可或缺的重要道具。

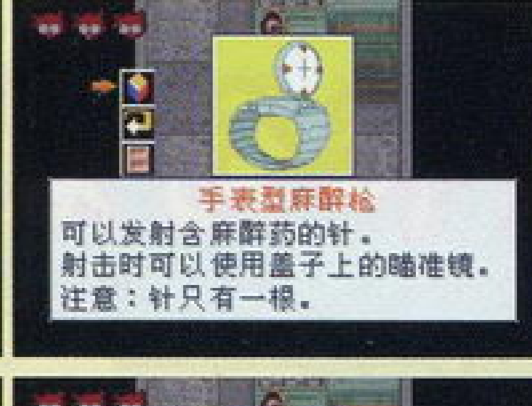
除了发明创造一些神奇的道具之外，博士在原作中的另一个任务就是负责带领少年侦探团的孩子们外出游玩，并且很凑巧地遇上各种杀人事件……虽然这样的设定老套且单调，但是无论动画还是漫画中，我们还是见到这种场景一再上演，而在今年年初发售的NDS游戏《柯南×金田一》中，柯南一行人之所以能够在夕暗岛上与金田一一巧遇，同样还是因为博士的朋友赠送了免费船票的缘故。

其实，53岁的博士在老人中年纪并不算大，但是身材过胖、头顶全秃的外型，再加上全白的胡须和头发让他显得苍老了许多，并且至今还是单身一人，让人怀疑他是不是完全不懂得感情这回事，只知道发明创造，这一生也只能活到老忙到老了。不过随着剧情的发展，博士的初恋情人已经出现，对象是一位混血设计师，目前同样还未婚，并且根据漫画的走向，也许我们可爱的博士在不久之后就会和这位设计了名牌包包的女设计师重续前缘，并结束自己的单身生活。



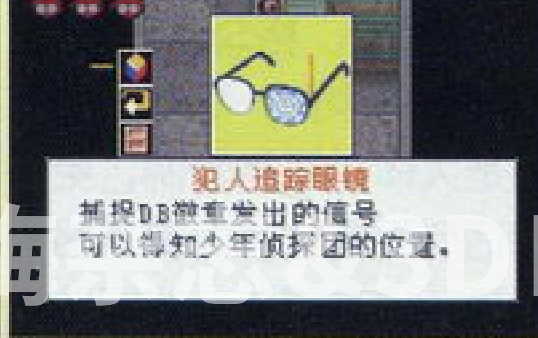
▲发明创造和研究成果能够得到大家的认可，是博士最高兴的一件事情。









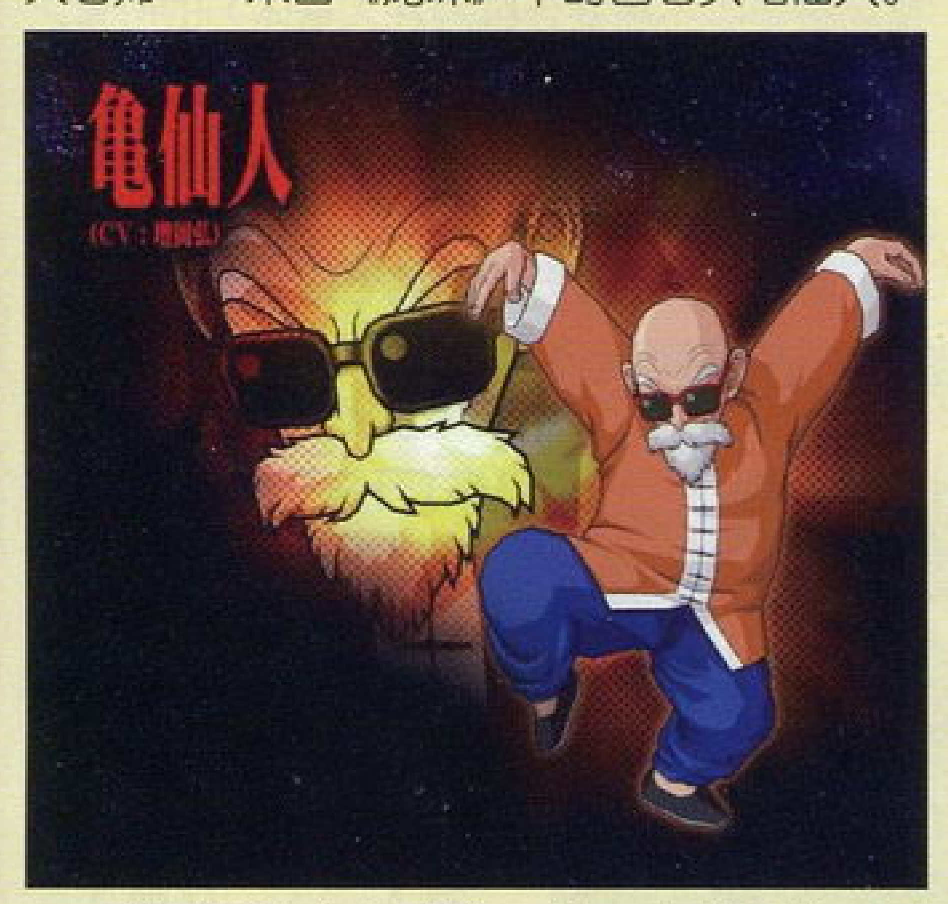


◀《名侦探柯南　被狙击的侦探》中出现在柯南身上的道具，全部都是原作中博士的发明，你认识几个？

为老不尊也可爱

代表人物：龟仙人
出处：“《龙珠》系列”

下面要说到的这位老人家，虽然曾一度贵为地球上武功最强大的人，但是随着赛亚人、那美克星人的出现，不但“地球上最强之人”的名号离他远去，即使是“地球上最强地球人”这个退而求其次的称号也被自己的徒弟们迅速夺走，而且他有一个算是人之常情的弱点，那就是相当喜好女色，但与众不同之处是他已经几百岁的年纪了还色心不减，我想你已经知道他是谁了，没错，这就是人尽皆知的武天老师——来自《龙珠》中的色老头龟仙人。



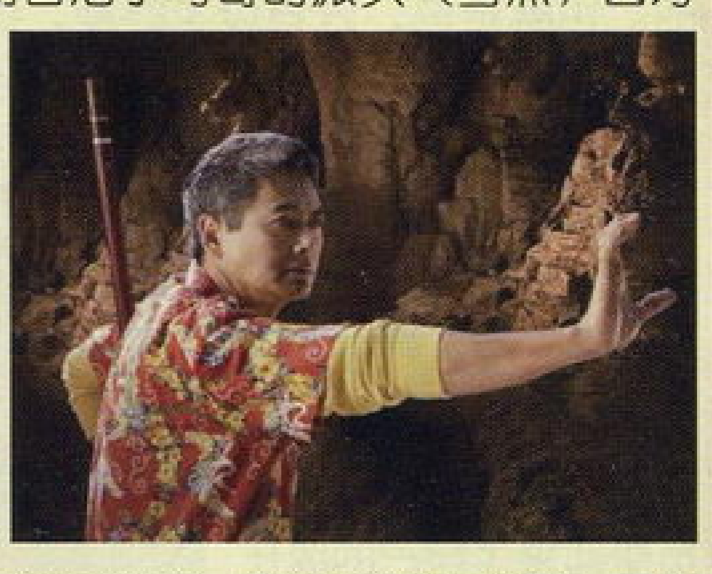
其实龟仙人本身并不坏，戴着墨镜、爱穿T恤的他也曾拯救过地球几次，但就是为老不尊这一点实在让人难以启齿，毕竟曾经头顶“武术之神”、“天下第一”等名号的光环，如果因为爱慕女色而毁于一旦，在一般人看来实在不值，不过龟仙人自己似乎并不在意，尤其是在《龙珠》发展到和外星人作战的阶段之前就更是如此了。在NDS版的《龙珠DS》中，我们就可以再度领教一回龟仙人当初那为老不尊的一举一动了。

首先是和寻找龙珠的布尔玛、悟空相遇后，为了看到布尔玛的裙下风光，他答应将自己脖子上的龙珠奉上，虽然布尔玛满足了他的愿望，不过最后也搞得自己鼻血狂喷；后来在悟空前去拜师学武时，他的要求是带一个漂亮的女孩子回来才肯收悟空为徒，这可难住了纯洁到仅凭肉眼连男女都分不出的小悟空，好在小林的及时出现让问题迎刃而解，早知道龟仙人好色的他带着成人杂志前来拜师，结果和悟空顺利地找到了可爱美丽，同时也非常危险的“喷嚏女孩”兰奇；最后，在天下第一武道会上，乔装打扮的龟仙人原本是想要在决赛上击败悟空，以免自信过头的悟空不知天高地厚，结果自己差点因为好色而败下阵来……不过“金无足赤，人无完人”，如果换一个角度看，我们就会发现，龟仙人其实正是因为好色这一点才变得更加可爱和搞笑，尽管有为老不尊之嫌，但是这样的一个角色才显得真实和有血有肉。





倒是在真人版电影《龙珠　进化》中，龟仙人一改以往的恶习，变得不再那么好色，而且原本猥琐之极的外表也被风流倜傥取代，活脱脱一副香港小马哥的派头（当然，因为他们根本就是一个人扮演的嘛）。虽然龟仙人的这个真人版形象“雷”倒了不少原作的FANS，但这丝毫没有阻止厂商将其发扬光大的信念，因而以这部电影为题材改编的游戏也在PSP主机上登场，游戏中的龟仙人形象同样取自一表人才的发哥外貌，虽然发哥已经是年过50的人了，但无论是在电影里



还是游戏中，这位真人版龟仙人可丝毫看不出半点老态来。

和龟仙人差不多情况的还有在PSP版《铁拳5》中登场过的心意六合拳宗师、凌晓雨的亲戚王椋雷，这位来自中国的105岁老人在前面的介绍中已经提到过一次，他不但和龟仙人一样武功盖世，缺点竟也如出一辙，那就是好色。据说王老先生的人物原型其实就是龟仙人，好色的同时也十分搞笑，在游戏中，他甚至有一套专属服装就是龟仙流道服呢。



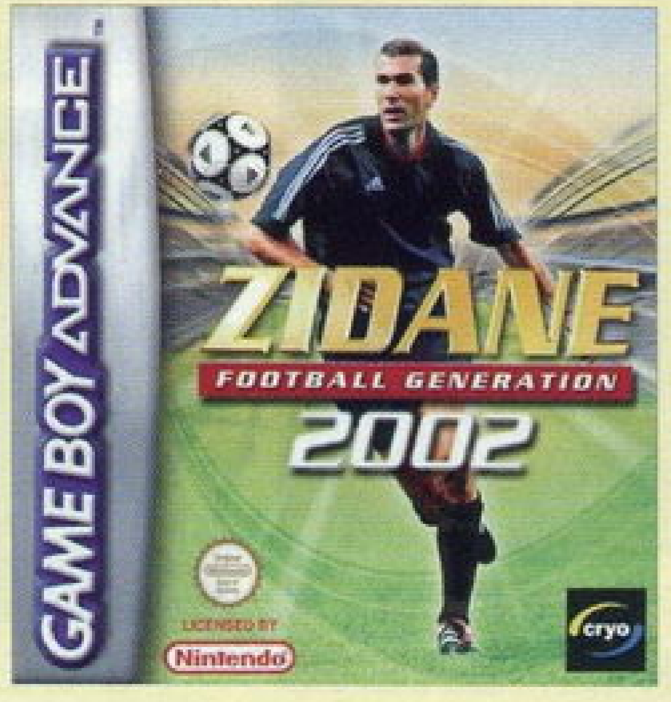
男人30已老去

代表人物：足球运动员
出处：足球游戏

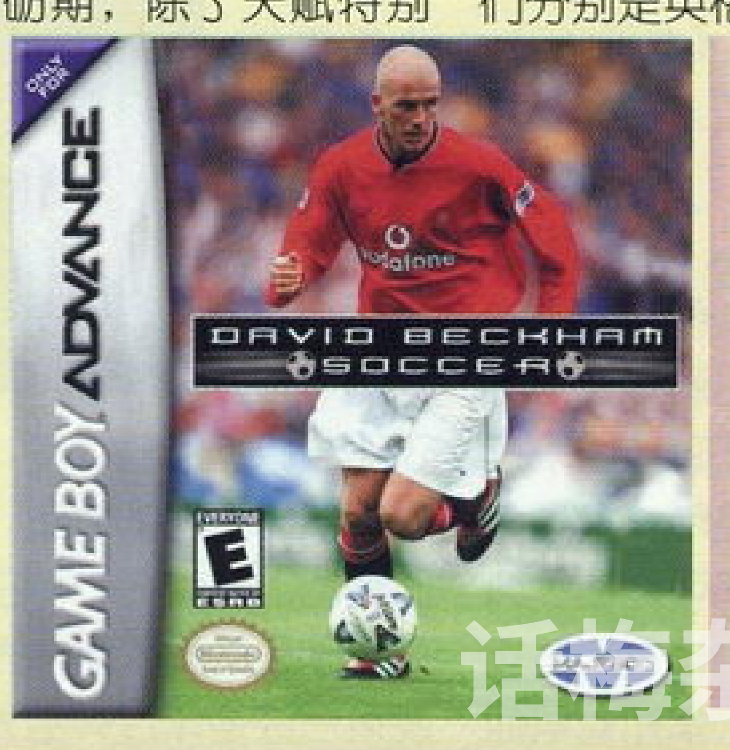
接下来要说的这些"老"人，其实他们的年龄并不算老，只是他们的职业生涯却十分短暂，所以他们总是被人称为"老将"，他们就是足球运动员。

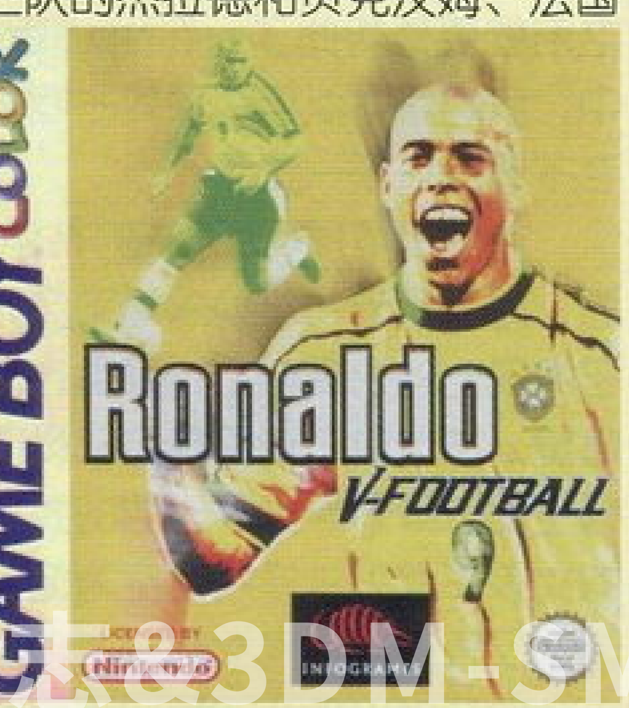
玩过《胜利十一人》育成模式的玩家都知道，一个年轻球员，初次登场的年龄下限为17岁，而在现实比赛中，一个球员在21岁之前，几乎都是被媒体和球迷称作"年轻球员"的。也就是说，只有过了21岁，这个运动员才被真正当做成年球员，而在17到21岁的几年间，就算是他们的磨砺期，除了天赋特别出众的，绝大多数球员在这一时期要么是安心当替补，要么则在二线队磨练球技。接下来到了22岁以后，足球运动员便迎来了自己的成长期，从此之后，就是他职业生涯中最辉煌的时期了。但美好的时光过得总是很快，一旦过了28岁尤其是到了30岁以后，除了守门员这个在整场赛事中不需要连续消耗大量体力的位置之外，其他位置的球员就又开始迅速走上了下坡路。如此算下来，一个普通球员真正的巅峰期，其实就是22到28乃至30岁之间的几年时间，而且这还是抛开了伤病等客观因素的最佳情况。





我们常说"男人30才开头"，深层意思是男人只要想干好一件事情，永远都不嫌晚。但足球运动员因为其特殊的情况，基本到了30岁就已经是英雄迟暮的"老人"了，可能大家会问，说这么多足球运动员的事情，究竟和游戏、和掌机有什么关系？还确实有关系，因为接下来要说的5位球员，他们都是英雄迟暮的"绿茵老人"，但是在巅峰时期，他们都曾作为足球游戏的代言人，在掌机上抛头露面，他们分别是英格兰队的杰拉德和贝克汉姆、法国

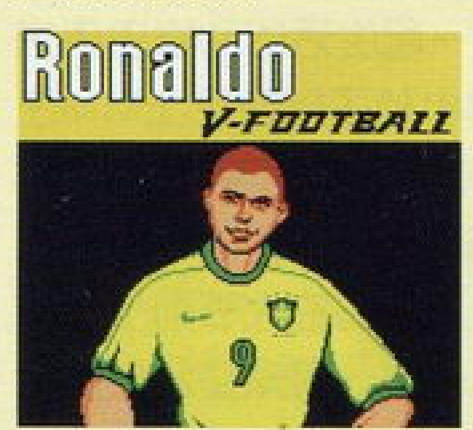




队的齐达内和德塞利以及巴西队的罗纳尔多。

因为GBA以及GB时代的掌机机能所限，导致虽然家用机以及PC上早已呈现《WE》和《FIFA》两分天下的局面，但是掌机上的足球游戏仍然是一派群龙无首之势，而且虽然游戏数量众多，但基本上没有一款能和《WE》相提并论。既然大家水平都差不多，那么为了争夺市场，请球星代言甚至直接冠名游戏就成为了掌上足球游戏取得成功的一条捷径，于是，从GBC上的《罗纳尔多的胜利足球》一枝独秀取得开门红起，由当红球星代言足球游戏的势头一发而不可收，到了GBA时代，已经发展成为《像贝克汉姆一样踢球》、《杰拉德的天下足球》、《齐达内的足球时代》和《德塞利的进化足球》四强争霸的局面。虽然以如今的眼光来看，这些足球游戏既没画面又没操作，但在当时的大环境下，球星效应还是让不少掌机玩家为之解囊。

话说回来，绿茵场真的是非常残酷，让我们看看这5位当时如日中天的球星，现在何去何从了吧。41岁的德塞利目前已经退役多年；37岁的齐达内则在2006年世界杯决赛上、同时也是自己最后一场职业比赛中，因为吃到红牌提前告别了绿茵场的同时，也和第二次与捧起大力神杯的机会失之交臂；34岁的“万人迷”贝克汉姆，则在水平相对不高的美国联赛中为洛杉矶银河队效力；曾经无人可挡的外星人罗纳尔多如今也已经年满33岁，目前身材严重发福的他，回到了巴西老家的科林蒂安队踢球；也就只剩下还不到30岁的杰拉德，仍然在英超豪门利物浦队作为主力球员，并且担任队长职务。这个证据再次表明，30岁对于足球运动员真的是一道难以逾越的屏障，而我们也只能在游戏中再度体验这些年华老去的球员们往日的风采了。





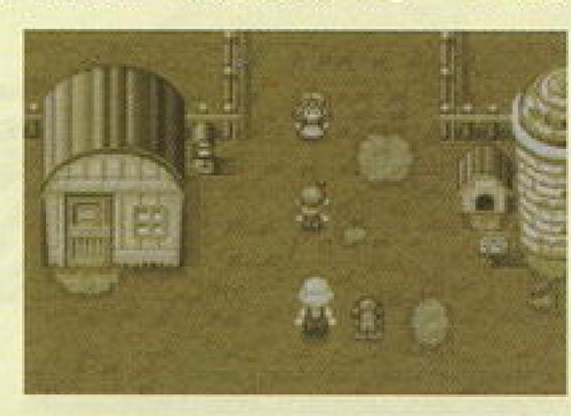
▲游戏中罗纳尔多的形象，光头非常醒目。

平平淡淡才是真

代表人物：牧场老人
出处：《牧场物语》系列

到这里，游戏中老人也说了不少了，最后，就让我们回归平淡，来看看最常见的真真切切的老人形象吧。其实，宁静、安详、尽享天伦之乐的老人形象似乎在游戏世界中并不多见，但其实想要静下心来想一想，在游戏世界中找到一方恬静之地其实也并不难，《牧场物语》这个世外桃源般的地方永远为大家敞开大门。而对很多掌机玩家来说，对牧场生活最美好的回忆都停留在GBA上的“矿石镇”里，在那里我们有很多伙伴，同龄朋友、心仪对象、弟弟妹妹、叔叔阿姨，当然，还有那些可爱的爷爷奶奶们……

在矿石镇，你知道，有一位老人你这一辈子也不会忘记他。当年，尚且年幼的你跟随父母来到矿石镇上，但是很快就和他们走散。那时的你被吓得哇哇大哭，于是，那位老人出现了，他带你去了他的牧场，让你美美地吃了一顿丰盛大餐，之后你就管他叫“老爷爷”。后来你的父母也来到了这里，你在牧场里玩得不亦乐乎，并且还在镇子上结识了一个年龄相仿的可爱女孩。再后来要回去了，不过你记下了老爷爷的地址，你们此后一直保持书信来往。直到某一次，你有大半年没收到老爷爷的信件，于是心有不安的你亲自来到了矿石镇上，可呈现在你面前的牧场只有一片荒芜，老爷爷也不见了踪影。很快，你从村长那里得知老爷爷已经离开人世，他临终前交待要将









牧场托付给你。于是你的人生从此改变，你决定继承老爷爷的事业，成为一个牧场主，在美丽的矿石镇上快乐地生活下去，也许你的人生并没有改变，因为从你第一次遇到老爷爷时，你就被他积极乐观的精神所感染，那时候你已经在心底决定长大后成为一个牧场主了吧……

时间过得真快，你已经从一个小镇上无人知晓的新住民，逐渐变成了远近闻名、小有名气的牧场主，而你也终于开始融入了矿石镇的生活体系中，你发现原来在矿石镇这个大家庭里，除了已经过世的老爷爷之外，还有另外几位老人家：和小孙女一起生活的动物店店主穆奇爷爷、生病瘫痪和小孙子以及护士MM住在一起的艾莲奶奶、精神百倍却不善言辞的铁匠赛巴拉大爷。你还发现，穆奇爷爷为人随和，艾莲奶奶常常怀旧，赛巴拉大爷则少言寡语，他们和年轻人并不一样，可深交起来你也会发现他们的生活同样精彩。你和老人们的关系越来越好，因为你像对待其他人一样关心他们，每天和他们聊天，还不时送些小礼物给他们。后来，你还从穆奇爷爷那里学到了饲养动物的方法，从艾莲奶奶那里得到了圣诞袜，赛巴拉大爷则将你的工具一次次升级。再后来，你还发现原来赛巴拉大爷其实很喜欢艾莲奶奶，有那么几次，当他红着脸像个初恋的男孩一样关心艾莲奶奶的时候，恰好被你撞个正着……



是的，牧场里的老人们就像我们身边的老人一样，过着平淡安静的生活，只要像关心其他人那般去不时去关心一下他们，你就会感到来自他们的爱，既然在游戏里都能做到关心老人，在现实生活中岂不是更加轻而易举？

其实还有很多来自游戏世界的老人我们无法在文章中详细提到，例如《豪血寺一族》中那对可以通过攻击对手并返老还童，成为年轻女性的老奶奶豪血寺梅、豪血寺种；《口袋妖怪》中总是引领我们进入精灵世界的领路人——博士，尽管博士们的名字一直在变，但是他们永远都是所在研究所里最年长的研究员的设定却亘古不变，这也说明了“（研究）所有一老，如有一宝”的重要性。

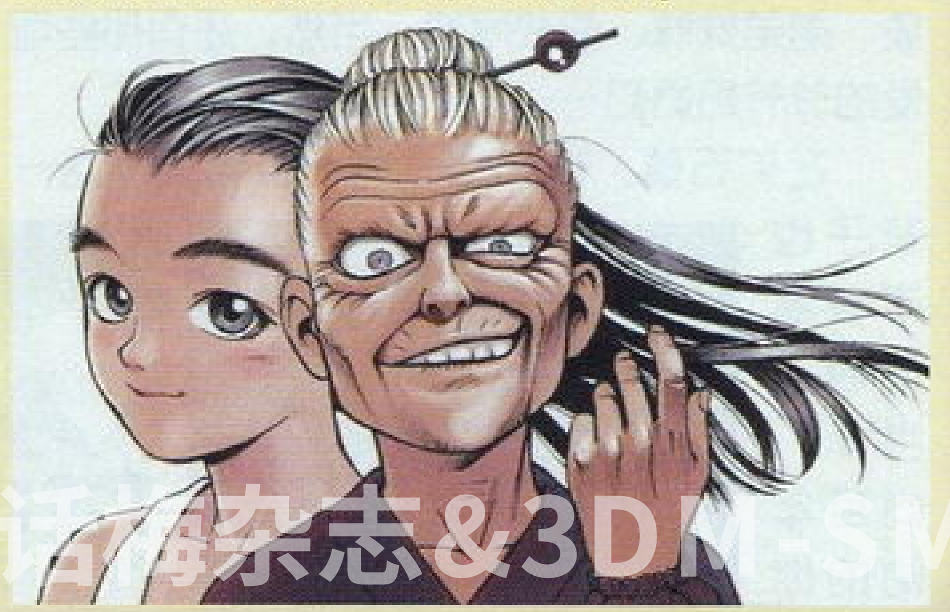
另外，本篇中所提到的老人也基本都是正面形象，尽管有龟仙人这样色迷迷的老头登场，但他的内心里始终还是一个好人，而一些老谋深算，甚至是老奸巨猾的老年人形象我们就暂且按住不表，以后若是有机会再拿出来专门谈吧。



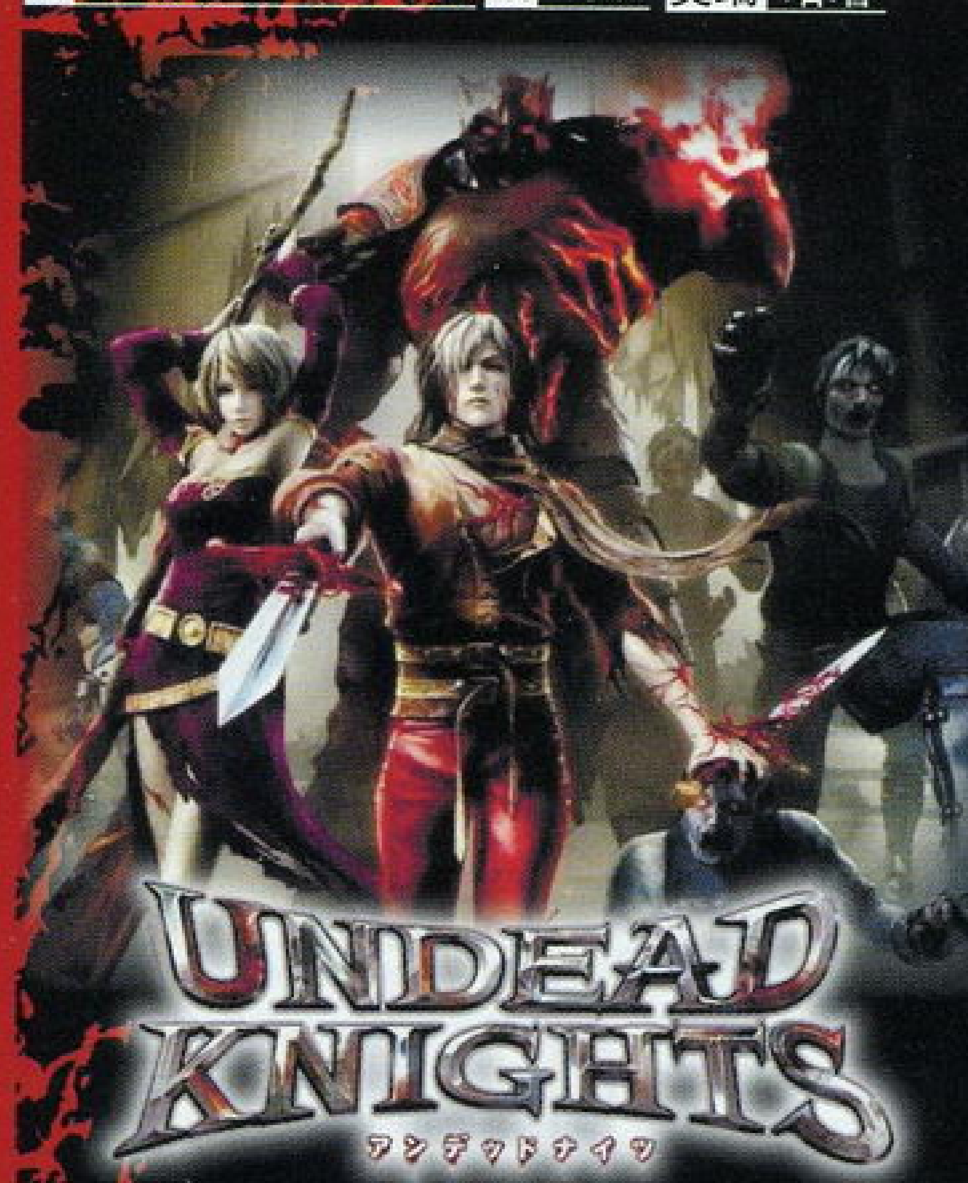
一路写下来，我也倒是发现了ACG世界的一个特点，那就是很少会有一个角色的一生被从头到尾地刻画下来——从少年到青年，再到中年直至老年，如此细致的描写其实少之又少。

更多的时候我们在ACG中见到的是柯南那样的万年小学生以及黑崎一护这种万年高中生，而像《龙珠》里悟空那样能陪着我们一起慢慢变老的角色实在是凤毛麟角……不过活在现实世界的我们总有一天要长大，也终有一天会变老，所以在愉快游戏的同时，也不要忘了这些游戏世界里不可或缺的可爱老人们，当然更不要忘记关心身边的老人。





文 佛雷（Levelup.cn）编 羽纹 美编 咕噜



《不死骑士》是Tecmo在PSP平台上制作的一款原创ACT，游戏讲述了宫廷骑士布拉德在求婚的过程中被灭全族，为了复仇，布拉德家的长子、次子以及未婚妻与恶魔签订契约获得不死之力向国王复仇的故事。游戏的玩法有点类似于《真·三国无双》，不过该作品最大的特点在于可以将战场上的敌人僵尸化成为自己的部下，玩家可以组建自己的僵尸军团攻破敌人的城堡。游戏一共有20个章节和大量的联机模式任务，喜欢动作游戏的玩家不要错过了。







PLAYSTATION PORTABLE

不死骑士 アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	2009年10月15日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	



系统简介

基本操作一览

键位	作用
滑杆	控制角色移动
方向键	调整视角/选择菜单选项
△	重攻击
□	轻攻击
○	确定/抓住敌人向其注入不死之力/抓起我方僵尸进行投掷或自爆
×	跳跃，输入两次可使出二段跳，快速连续输入两次为紧急回避/取消
L	调整视角为角色面对的方向/切换菜单
R	锁定僵尸攻击目标/切换菜单
△+○	消耗全部气槽使用必杀攻击
Start	暂停游戏或返回选关画面
Select	开启/消除地图显示

基础菜单一览

SINGLE PLAY：剧情模式，该模式有20个章节、3种难度供玩家选择。

①CHAPTER START：选择章节进行游戏，已通过一遍的章节可反复挑战。

②CUSTOMIZE：强化角色的各种技能或购买道具，强化时需要消耗一定的DARK ENERGY（暗黑能量）点数。

③RECORDS OF REVEBGE：查看游戏中获得的称号以及过关评价。

MULTI PLAY：联机模式，支持2到4人进行对战，一共有三种对战方式可供玩家选择。

OPTIONS：更改游戏中的设定。



不死骑士

角色介绍



布拉德家的次子，在向西尔维娅求婚的途中遭受被王妃蛊惑的国王的毒手，全族人都惨遭杀害，为了复仇与恶魔签订契约出卖自己的灵魂获得了“不死之力”。雷姆斯是三人中速度最快的角色，武器是一对双剑，攻击力以及攻击范围都有一定的保证。总体来说没有什么特别弱点的角色，适合初级玩家使用。

拉雷王的长女，雷姆斯的妻子，在答应嫁给雷姆斯后被国王派出的军队连同雷姆斯一起杀害，最后关头与雷姆斯一起出卖灵魂获得了不死之力并展开复仇。西尔维娅是游戏中惟一的女性角色，使用一把巨大的镰刀作为武器，因此攻击范围是全角色当中最广的，不过移动速度和攻防能力就比较差一点了，适合中上级玩家使用。由于本身是美女，相信使用的玩家一定不在少数吧！

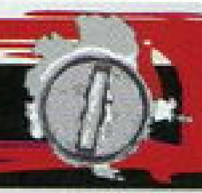
布拉德家的长子、雷姆斯的哥哥，在陪同雷姆斯求婚时一同遇害，最终与弟弟雷姆斯一起向恶魔出卖了灵魂获得了不死之力。罗姆鲁斯使用的武器是大剑。攻击范围以及攻击速度都是所有角色中最低的，不过攻击力和防御力在三人中最高，属于典型的强攻型角色，适合中级或上级玩家使用。

角色的技能

玩家每通过一个章节都可以获得过关评价并得到DARK ENERGY（暗黑能量）点数，使用DARK ENERGY点可以在CUSTOMIZE选项里强化角色的能力或购买技能和道具等。道具类物品在购买后可以选择是否开启，开启后进入下一个关卡就会自动生效。不过开启后过关时会降低评价，而且过关后道具就会消失（部分道具需要完成一定的关卡才会出现），因此使用前一定要先考虑好。

全角色技能一览

技能名称	等级	效果	强化点数
肉体强化	LV2	最大HP增加	3000
肉体强化	LV3	最大HP增加	5000
肉体强化	LV4	最大HP增加	8000
武器强化	LV2	武器的攻击力增加，外形改变	8000
武器强化	LV3	武器的攻击力增加，外形改变	15000
武器强化	LV4	武器的攻击力增加，外形改变	24000
ボルケーノ・エッジ（罗姆鲁斯专用）	—	追加前方攻击技能□、□、△	3000
インフェルノ・エッジ（罗姆鲁斯专用）	—	直按住△键能够使用蓄力攻击	2500
モロクの爪（雷姆斯专用）	—	追加前方攻击技能△、△	3000
ケルベロスの牙（雷姆斯专用）	—	追加范围攻击技能□、□、□、△	4000
杀戮のダンス（西尔维娅专用）	—	追加前方攻击技能△、△	3000
虐杀のワルツ（西尔维娅专用）	—	追加范围攻击技能□、□、□、△	4000
ゾンビ・インパクト强化	—	将敌人僵尸化的速度加快	3000
インパクトチャージ	—	僵尸化敌人时连点○键可以加快僵尸化的速度	1500
インパクトリカバー强化	LV2	将敌人瞬间僵尸化时回复的HP量增加	4000
インパクトリカバー强化	LV3	将敌人瞬间僵尸化时回复的HP量增加	7000
ゾンビ・コーリング	—	按下R+○键可以快速召集周围的僵尸	1500
ダメージゲイン	—	受到伤害时会增加必杀气槽	2000
リカバーステップ	—	被敌人攻击吹飞的瞬间按下×键可以受身	1500

消耗型道具

名称	效果	消耗点数
力の契约书LV1	开始游戏时HP增加50%，不可同力の契约书LV2并用	500
力の契约书LV2	开始游戏时HP增加100%，不可同力の契约书LV1并用	1000
恶魔の救い手	HP为0时自动复活一次	2000
血の契约书	开始游戏时必杀气槽全满	1000
恶魔の铠	受到的伤害减少25%	1400
恶魔の刃	攻击力增加25%	1200
ジェノサイドチャージ	将敌人僵尸化后气槽增加速度为正常状态下的两倍	2000
ジェノサイドチャージMAX	将敌人成功僵尸化后气槽直接变为MAX状态	4000
アンデッドブースト	僵尸的攻击力增强	4000

将敌人都变成僵尸

在游戏中玩家只要对准敌人使用○键抓起就可以向其注入主角特有的“不死之力”，注入不死之力时画面会出现红色的圆圈，当圆圈全部呈红色时就表示成功将敌人僵尸化，玩家一次最多能够僵尸化10名敌人，僵尸没有HP的设定，被敌人攻击不会死亡，不过一定时间后会自动消失。将敌人僵尸化的时间根据兵种的不同会有所区别，一些体型较大的敌人想要僵尸化不但需要很长的时间，大部分还必须将其体力削减到很低时才行。如果一定时间没有成功将敌人僵尸化的话会被敌人挣脱，此时再次将该敌人抓起可以继续注入不死之力。当然这个方法比较没效率，高效率的方法是将敌人打到全身发红的状态，此时再抓起就可以瞬间将其僵尸化，瞬间僵尸化敌人除了可以增加必杀气槽并减少危险外，还会回复少量的HP，可以说是一举两得的方法。

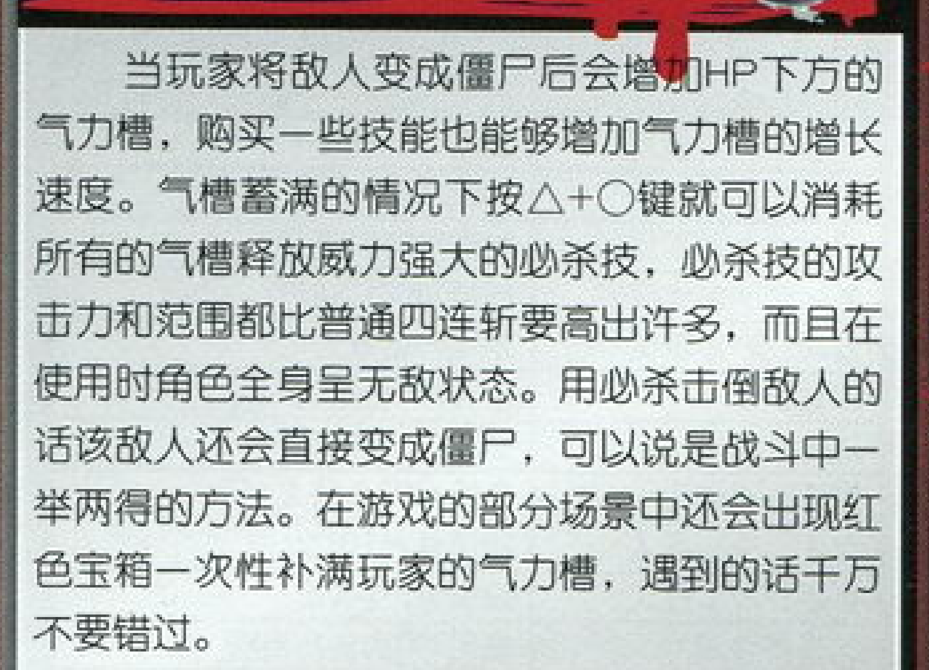
控制僵尸军团击倒敌人

将敌人僵尸化后玩家就可以控制僵尸攻击其他敌人了，使用R键可以召集僵尸们攻击特定的目标，障碍物和机关都需要控制一定数量的敌人才能够破坏，锁定后根据QTE输入就能完成操作，很多地方例如搭桥，开门等都需要依靠这种方法才能通过。僵尸在战斗中还可以抓起来进行投掷（按○键），被僵尸砸到的敌人会进入一定时间的眩晕状态，如果是大型的敌人则需要砸3次，敌人在眩晕状态下被攻击的话会造成致命伤害，部分大型敌人和BOSS都需要使用该方法才能击倒。另外僵尸还有一种大范围自爆攻击，使用方法为抓起僵尸后按△键，主角会将僵尸砸向地面自爆，自爆攻击会击倒周围的所有敌人并给予其大量伤害，一些人型BOSS需要使用该法宝击倒，是游戏中比较常用的技巧。惟一的缺点在于自爆后的僵尸会直接消失。



必杀技

当玩家将敌人变成僵尸后会增加HP下方的气力槽，购买一些技能也能够增加气力槽的增长速度。气槽蓄满的情况下按△+○键就可以消耗所有的气槽释放威力强大的必杀技，必杀技的攻击力和范围都比普通四连斩要高出许多，而且在使用时角色全身呈无敌状态。用必杀击倒敌人的话该敌人还会直接变成僵尸，可以说是战斗中一举两得的方法。在游戏的部分场景中还会出现红色宝箱一次性补满玩家的气力槽，遇到的话千万不要错过。





不死骑士

评价系统

本作的评价主要依据有两点，即通过章节的时间以及在章节中获得的SOUL点数，前者越快越好、后者越多越好。在战斗中击倒敌人、破坏障碍物或启动机关等都能够得到SOUL点数。两项评价值之合的平均值就是该章节的总评价，评价越高的话战斗结束时获得的DARK ENERGY点数越多。最高的评价为S，过关后系统会记录玩家的最好成绩，想要知道某关卡目前的最好成绩可以进入RECORDS OF REVEBGE选项内查看。

称号系统



游戏中玩家达成特定的条件就可以获得称号，本作的称号种类繁多，例如杀死200名敌人或使用100次僵尸自爆等等。称号获得的具体情况可以在RECORDS OF REVEBGE选项中查看，比较遗憾的是本作的称号只是纯收集用，并没有其他的实用价值。



全称号一览

称号名称	获得方法
アンデッド使用い	制造100只僵尸
アンデッドの头	制造500只僵尸
アンデッド军团长	制造1000只僵尸
アンデッド大统领	制造3000只僵尸
ちょいわる骑士	杀死50名敌人
恶德骑士	杀死200名敌人
残虐骑士	杀死1000名敌人
极恶非道骑士	杀死3000名敌人
なげっなし名人	投掷僵尸100次
なげっなし超人	投掷僵尸500次
ゾンビつぶし	使用100次僵尸自爆
ゾンビ破坏王	使用500次僵尸自爆
ど根性ゾンビ	破坏30道门
伟大なるご主人样	成功发动30次特殊指令
ゾンビ设计者	成功搭建10次僵尸桥
ゾンビ总监督	成功搭建50次僵尸桥
地狱の大暴君	成功指挥僵尸进行200回攻击指令
解体の达人	破坏200个矢仓
街道の扫除者	破坏100个障碍物
荒くれクラッシャー	破坏500个兵器（例如弓弩车、大炮等）
巨人の饲い主	将处刑执行人僵尸化
巨人兵团长	将处刑执行人僵尸化20次
铁巨人の仆	将重装兵僵尸化
铁骑兵团长	将重装兵僵尸化20次
巨人サーカス团长	将处刑执行人和重装兵合计僵尸化100次
蛇使い	将强化铁爪兵僵尸化
スネーク・マエストロ	将强化铁爪兵僵尸化50次
恐るべき爆弹魔	将爆弹兵僵尸化100次
吸血君主	成功将敌人瞬间僵尸化回复HP1000次
仮初の复仇者	将罗姆鲁斯的EASY难度通关
永远の复仇者	将罗姆鲁斯的NORMAL难度通关
究极の复仇者	将罗姆鲁斯的HELL难度通关
未完の战い	将雷姆斯的EASY难度通关
不死の战い	将雷姆斯的NORMAL难度通关
不死の战神	将雷姆斯的HELL难度通关
伪りの赎罪	将西尔维娅的EASY难度通关
赎罪の誓い	将西尔维娅的NORMAL难度通关
永久の赎罪	将西尔维娅的HELL难度通关
大富豪	将队伍的强化点数积攒到最大值
暗黑の游び人	游戏时间超过50小时
地狱の游び人	游戏时间超过100小时
武器收集家	收集全部的特殊武器
买い物の达人	将所有角色的强化要素全部买完
地狱の霸者	全章节S级评价
果てしなき复仇者	全章节通关后再完成100次章节以上
道乐杀人鬼	一个章节中杀死300人
キングハンター	击倒100个BOSS型角色

联机模式



联机模式是本作的又一大亮点，该模式一共有三种竞技方法，除不死竞技模式仅支持2人外，其他模式都支持2～4名玩家同时游戏，竞技前需要一名玩家先建立一个房间并选择任务，其他的玩家进入房间后才能进行游戏。每个模式各有5项任务，部分任务需要完成剧情模式中的特定章节才会出现。另外还要注意的是在剧情模式中角色提升的能力可以继承到该模式下使用，玩家可以将角色的技能培养完毕后再带到联机模式下，这样在比赛中会有一定的优势。



SURVIVAL RACE

生存竞技模式，支持2～4人同时游戏。任务开始后先按照提示到达指定地点，注意该模式玩家之间不能相互攻击，每个玩家需要击倒的敌人都是单独分开的，互相之间只能看到其他的玩家但看不到对方的敌人。打倒敌人后通路会打开，先通过的玩家可以获得较高的分数。在通过时阵亡的话会进入一定时间的眩晕状态，而通过的玩家必须等待其他玩家才能够继续前进。到达终点后玩家之间需要进行决斗，最后活下来的人会获得最高的分数。注意此时除了玩家外有可能会有杂兵或BOSS在场景中攻击所有玩家，结束时总分高的玩家获胜。

KING BATTLE

BOSS竞技模式，支持2～4人同时游戏。比赛中谁先打倒场景中的BOSS即算胜利，除了有BOSS外还会有大量的僵尸攻击各个玩家，比赛中玩家之间允许互相攻击以妨碍对手。除此之外在战斗中每隔一段时间会出现红色的“烛台”，打破“烛台”的话可以随机回复HP或气力并让不死僵尸在一定时间内攻击其他的玩家，可以说抢夺烛台是胜利的关键所在。

UNDEAD BATTLE

不死竞技模式，该模式只支持2人对战。比赛有时间限制，战斗开始后互相投掷僵尸来增加得分，每投掷一名僵尸到对手身上会获得1分，用僵尸自爆的话可以得到2分。将对手体力削减到0时会自动进入眩晕状态，一定时间后回复，比赛时间结束后得分高的玩家获胜。

流程要点攻略

第一章 Duck Gloucester 's Lands

CHAPTER 1 墓标の丘

游戏的初级关卡，开始后多熟悉一下操作，初期的敌人都比较弱。将敌人打到全身发红后按○键抓起就可以瞬间将其僵尸化，当然直接抓起也可以一次就将其变成僵尸。将第一个场景中的敌人全部消灭后在第二个场景内会遭遇首个巨型敌人——处刑执行人，它们的攻击范围和攻击频率都比较高，普通攻击对它的伤害很低且无法产生硬直，近身攻击很容易被其反击。对付他们需要将我方的僵尸投掷到其身上，一共投掷3个就可以让对方进入眩晕状态，此时冲上去攻击他就可以造成不小的伤害。场景中的两个罐子内还有回复体力的绿魂，体力不支的话打破它们就可以回复满HP。第三块场景中有新的敌人盾牌兵，他们会反弹玩家正面的攻击，对付他们必须控制僵尸冲上去咬或者使用自爆，将其清理干净后锁定大门让僵尸爬上去打开（一共需要8名僵尸，以后类似的机关都有僵尸数量的要求）。接着控制僵尸将矢仓破坏后再逐个歼灭弓箭手。通过最后的场景后锁定断裂的桥面用5名僵尸搭起人梯进入城内结束本章。



CHAPTER 2 アレッサ岩

本关的难度依旧不高，最初的场景内有矢仓和盾牌兵在关口处守卫，先将周围的杂兵依个僵尸后控制他们破坏周围的4个矢仓。接着灭掉盾牌兵进入第二个场景内系统会提示玩家使用必杀技，使用的方式是气槽全满的情况下同时按下△+○键，在人堆里放吧，不但能撂倒一大片敌兵，还能增加我方的僵尸数量。控制僵尸破坏

所有的矢仓后回到最初的场景内干掉右边大门旁的5名盾牌兵。一路冲杀到最后的场景内会出现本关的新兵种——骑兵，骑兵的攻击速度很快，通常会直线向我方冲过来，被打到的话几乎是100%被吹飞的，不过使用紧急回避可以躲过去。骑兵的体力和最低级的剑兵一样，随便砍几下就可以将其僵尸化，轻松灭掉所有的骑兵后再干掉大门前的小队长即可过关。

CHAPTER 3 アレッサ岩2

本关的流程很短，10分钟就可以过关。开始的场景内需要先将右边的杂兵僵尸化。再控制他们攻击坡道上控制机关的敌人，这样才能够安全地通过通道。第二个场景内是骑兵+处刑人的组合，优先将骑兵击倒以减少威胁，将其变成僵尸后再击倒处刑人，进入场景前破坏红魂宝箱将气槽蓄满的话放一个必杀会简单许多。进入最后的场景内系统会提示玩家使用新的技能——僵尸自爆。使用僵尸自爆可以轻松击倒守门的盾牌兵，并且一击就可以将其全身打成红色瞬间僵尸化。消灭盾牌兵后控制僵尸将上方攻城兵器左右两边的轮子逐一破坏，最后控制僵尸爬到攻城兵器上根据QTE按下对应的按键就可以成功破坏城门结束本章（注意QTE按键提示的有效时间会比较短，在僵尸爬上攻城兵器时就要注意看提示了）。



CHAPTER 4 クロスティン城・城堡

本关的场景非常少但大型敌人比较多，首先应放倒骑兵再对付没有什么威胁的剑兵。进入城门后上方会有不少的弓箭兵放冷箭，进入后立刻僵尸化一名敌人后抓起他当挡箭牌破坏楼梯口的障碍物。将所有挡路的弓箭兵干掉后一路来到城门后的广场。广场内的敌人比较多，优先解决野猪，被它们攻击到的话几乎100%会被吹飞。好在它们不会进行增援，将野猪干掉后再分别攻击三名处刑人，笔者建议将他们一个一个地引出来消灭，只要一开始不靠近它们的话处刑人是不会主动出击的。将处刑人体力削减到0前的全身发红状态时还能够将其变成我方的僵尸，不过由于他耐力比较高需要多抓几次。场景内有补充体力的罐子和补充气槽的红魂宝箱，敌人多的时候可以趁势放个必杀快速杀敌，将三名处刑人全部消灭后城门自动打开进入本章节的最后一关。

CHAPTER 5 クロスティン城・城内

战斗一开始迅速制造6名僵尸后锁定断裂的桥面搭起僵尸梯直接通过该场景。第二个场景内有大量的敌兵和盾牌兵把守，推荐使用必杀或僵尸自爆，场景内的红魂宝箱可以多加利用，将敌人全灭后进入第三个场景，这里会出现使用锤子的处刑人，攻击力比起原先的处刑人有所上升，注意别靠得太近了，击倒它们的方法和之前是一样的。将其击倒后根据画面提示控制僵尸将房间内的王座破坏就可以见到本章的BOSSグロスタ公爵。



BOSS グロスタ

グロスタ算是游戏中比较好对付的BOSS了，在他身上显然有个BUG：在玩家制造僵尸后他不会攻击玩家而是盯着我方的僵尸打，只要场景中还有玩家的僵尸他就不会攻击玩家。在其攻击僵尸的时候绕到他背后使用僵尸自爆就能给与其可观的伤害，要注意使用僵尸投掷是不会有效果的。将其打倒后他会启动机关逃跑并放出一只魔兽攻击玩家，对付魔兽的方法和以前是一样的，不过要注意的是魔兽可不会盯着僵尸打，而且它的速度很快，建议先远离魔兽并盯住它的行动，它一般会使用冲刺攻击主角，看准后使用紧急回避就能轻松躲开，接着抓一名僵尸绕到他屁股后面使用自爆，如此反复几次就可轻松击倒，体力不够的话场景中有回复罐子。将魔兽打倒后グロスタ会再次出现，此时只要攻击他一下就可结束本章。

第二章 Realm of the Knights

CHAPTER 6 凯旋の道

新敌人比较多的一关，开始场景内的敌人大部分是剑兵。将其全灭后进入下一个场景会遇到本关的新敌人之一——马骑兵，马骑兵的攻击方式和骑兵差不多，但在速度上高出一大截，正面攻击他只会得不偿失，注意在使用自爆的时候一定要等其冲刺出现硬直后。将马骑兵全部干掉后再控制8名僵尸打开城门会出现新的BOSS大型敌人——ベヒモス，这种象型的敌人在攻击力、攻击频率和攻击范围上比处刑人要更加强力，先抓起僵尸后再找准他们攻击的空隙上前使用僵尸自爆。击破ベヒモス后在接下来的区域还会出现一种新的敌人——大剑兵，用同样的方法将他们干掉后进入最后的场景用自爆将马骑兵震下来即可过关。

CHAPTER 7 ウォール岩

进入关卡前记得多强化一下角色的能力，本关的难度比较高。一开始的场景内会一次出现多个马骑兵，被他们交叉攻击的话很难脱围，一边利用紧急回避躲避他们的攻击并找准机会制造僵尸，再用僵尸自爆将其逐个击破。将所有的马骑兵清理干净后来到场景中央的位置，全灭此处的敌人并用僵尸搭桥即可通过。破坏旁边的障碍物的话会得到大量的SOUL点数。进入城门后气槽应该蓄满了，使用一个必杀就可以将前方的9个盾牌兵一举消灭。进入下一个场景内会有红魂宝箱进行补给，在到达下一个区域前记得在通道上多制造几名僵尸，在下一个场景内有大量的盾牌兵和大象兵，进入这里后优先攻击大象兵，盾牌兵的主攻意识很低，迅速将大象兵击破就可以打开通路。进入最后的广场内会遭遇本章的首个BOSS，三骑士中的一人——スガーシュゴード。



BOSS スガーシュゴード

本章的首个BOSS——スガーシュゴード的能力主要体现在攻击力和防御力上，一次僵尸自爆只能对其造成10%左右的伤害。被他的攻击打到的话要掉25%左右的体力，不过他的缺点在于攻击速度比较慢，而且在攻击后还会出现较长时间的硬直，看准他的攻击使用紧急回避后再抓一个僵尸对其使用自爆。自爆后不但能够将其击倒还会击飞周围的一大堆盾牌兵，乘机可以补给他几刀或者抓起盾牌兵补充新的僵尸，如此反复很快就可将其干掉。

CHAPTER 8 ウッドエッジ城・阵营

该关的BOSS型敌人比较多，进入之前要好好地强化一下主力角色的能力。在第一个场景内会出现本关的新敌人——重装兵，重装兵最大的特点在于直线的攻击距离很长，注意投掷僵尸的时候一定要在其攻击收招后再上前投掷。将该场景内的两名重装兵清理干净后到圆型广场前的石桥上进行体力气力补给，之后再进入圆型广场后开始与本关的BOSS——三骑士之二的ブラッティー・ハガティー对决，将其打倒后进入最后的区域用5名僵尸启动投石机打开城门进入下一章。

BOSS ブラッティー・ハガティー

ブラッティー・ハガティー的攻击看上去比较强力，但他和グロスター样有先攻击我方僵尸的毛病，战斗开始后将周围一圈的敌人逐个僵尸化，之后就可以慢慢使用僵尸自爆了。场景内会不断补充新的杂兵供玩家使用，另外要注意ブラッティー・ハガティー的防御力比之前的BOSS都要高，自爆也要10次以上才能将其击倒，气槽一旦蓄满的话不用客气对着他直接放吧。



CHAPTER 9 ウッドエッジ城内

一开始的场景内需要破坏大量的障碍物和矢仓。接着把所有的杂兵消灭干净就可以打开城门，离开前将这里的障碍物全部破坏可以得到大量的SOUL点数。继续前进城门前的吊桥会自动拉起，此时将场景内的杂兵僵尸化后对准拉起的吊桥投掷3名僵尸过去就可以将吊桥重新搭起。进入城堡内将面对三骑士当中的最后一名——女骑士フランチェスカ，将其击倒后沿着地图指示继续前进，将最后一块区域的杂兵消灭干净后就可以与该城堡的BOSSネフィリム战斗，将其打倒后该章结束。



BOSS フランチェスカ

フランチェスカ的特点突出在攻击速度和攻击范围上，她的双剑攻击速度非常快，稍微移动慢了都很有可能被击中，不过连续斩途中可以用紧急回避逃脱，而且她的攻击力和防御力也没有之前的两名骑士高。战斗开始后一边躲避她的攻击一边将周围的杂兵僵尸化，看准其攻击后的硬直冲上去使用僵尸自爆。还有一种比较把稳的办法是直接用必杀技轰杀她，不用担心气力不够的问题，场景中的杂兵会源源不断进行补充，如果之前有购买僵尸化时增加的气槽上升的技能则积累速度会更快。一个必杀可以扣除她30%的体力，3次就可以击倒，另外要注意的是本战没有体力恢复罐，只能用瞬间僵尸化敌人的方式补充体力。

BOSS ネフィリム

ネフィリム的攻防能力是目前为止所有BOSS中最强的，它常用的攻击方式有三种，一种是直线型的吐雾攻击，该招式射程距离非常长，在场地正中发射几乎可以打到版边的位置。另一种是自身前方的扇形吐雾，最后一种是全身360度的旋转攻击，后两种攻击方式只要不靠近它就不会使用。对付它的最好方法是拉开距离躲避其直线型的吐雾攻击后再丢僵尸砸它，3次弄晕对方后上去一顿乱砍。BOSS的防御比较高，一般需要6次左右才能击倒。

CHAPTER 10 ウッドエッジ城内

比较简单的一关，本关的目的是逃离ウッドエッジ城，开始后按照原路一路返回即可。本关的敌人全是僵尸，被它们集中攻击逼到角落的话只能使用紧急回避脱险。前三个场景的过关要求都是消灭一定数量的僵尸，返回到最初的桥头即可结束本章，需要注意的是如果玩家一路图快的话SOUL评价有可能过低，推荐在最后的场景多杀点敌人再过关。

第三章 Dracoon

CHAPTER 11 ウイルヘルム岩

一开始的场景要求破坏所有的矢仓，注意后方有投石机会不断偷袭，控制僵尸前去破坏吧。进入第二个场景会遭遇本关的新敌人——爆弹兵，爆弹兵的攻击距离比较远，被炸弹攻击到的话必定倒地，当玩家靠近他们时会使用紧急回避来躲过玩家的攻击。他们的弱点是HP很低，将其逼入角落两三下就可以打到红血状态。爆弹兵的僵尸化状态在投掷下自动附带了爆炸效果，可以当远程炸弹使用。接下来的地方没有什么难点，最后场景中的大炮非常麻烦，进入该场景后用紧急回避快速接近并将炮台前的剑兵干掉，接着把守门的杂兵消灭到一定数量后会有剧情画面提示，此时就可以破坏大炮，停止大炮的行动后按照QTE提示将僵尸送到大炮内就可以将大门打开进入下一关。

CHAPTER 12 ウィルヘルム岩2

关卡的场景比较多。一开始先别急着向前冲，等前方的敌人冲过来后将其僵尸化再抓一个投掷到通道里破坏障碍物，接着冲到爆弹兵面前消灭他们解除威胁。接着将高台上的重装兵击倒后控制8名僵尸破坏大门。下一个房间内使用僵尸搭起人梯后来到巨斧机关区域前用扔僵尸的方法投掷僵尸到巨斧上可以停止巨斧的活动，将门内的处刑人击倒后丢僵尸到前方的刺地形上当垫脚石才能通过。最后的区域破坏三个机关后出现本关的新兵种——铁爪兵，在其防御时使用正面攻击会被弹开，要用必杀或自爆攻击他。全灭敌人后用7名僵尸锁定地面的机关停止吊天井的活动，通过该区域后本章结束。



CHAPTER 13 ロンドガルド城1

开始后将三名守门的铁爪兵干掉打开铁门，再将该场景内的杂兵全部清理干净，接着控制僵尸让吊天井停止行动才能通过。通过吊天井区域后投掷5名僵尸到书架上打开暗门，接下来的区域会有一大堆的僵尸攻击玩家，建议使用必杀快速解决它们。之后的数个场景就没有什么难点了，基本上都是消灭一定数量杂兵就能够前往下一个区域，每个区域都有一个红魂宝箱，气力补满后跑到人堆里一个必杀可以消灭大量的敌人，最后锁定火药桶让僵尸抬过去即可过关。

CHAPTER 14 ロンドガルド城2

游戏开始后会出现在ロンドガルド城的内部，目的是摧毁城内的4个动力源。先抓一个僵尸通过不停射箭的机关。接着根据指示进入左下角的房间将僵尸丢到四周的4个机关内开启大门，在这里会遇到新的兵种——魔道兵，魔道兵的攻击方式类似于爆弹兵，但HP要比爆弹兵高，击倒他们并破坏机关后原路返回。进入左上角的房间后先将平台上的爆弹兵解决，再丢4个僵尸到动力源内就可以停止其运动。出来后将右上角房间的动力源同样给破坏掉。最后右下角的房间比较麻烦一点。喷火龙头对准其投掷僵尸就可以堵住一定时间（用紧急回避也可以躲开），在最深处的房间内先将左右两边的喷火口堵住后再控制僵尸将动力源破坏掉，最后出房间后即可结束本章。

CHAPTER 15 ロンドガルド城3

进入本关前先强化一下角色的能力，BOSS能力比较强。进入第二间房间内先去打开左上方的红魂宝箱，然后冲到敌人堆里一个必杀就快速灭敌将大门打开，一路返回到原先的吊天井房间内会遇上一名强化铁爪兵+4名铁爪兵，嫌麻烦的同学可以放一个必杀解决他们，在大门旁边的角落里就有一个红魂宝箱。接下来的场景内敌人会越来越多，多制造点僵尸当挡箭牌。来到最后有铁球的通道内投掷4名僵尸到铁球上可以让铁球滚动让出道路（注意要离铁球位置较近时才能丢上去），连续通过两个铁球通道后与本章的BOSSヴェノム・エンジェル战斗。



BOSS ヴェノム・エンジェル

ヴェノム.エンジェル的能力很强，他常用的攻击方式只有两种，一种是全身范围的旋转攻击，这招只要与其拉开距离他就不会使用，另一种是连续发射直线型的旋风，看准了及时用紧急回避就能躲过去，对付BOSS的方法依旧是投掷三名僵尸到他身上后再攻击，注意在其HP降低后一次发生的旋风数量还会增加到3个，此时需要连续两次紧急回避才能躲过去。

不死骑士

第四章 Cavalier



CHAPTER 16 アルタリア岩

本关开始所有的敌人都进行了大幅度的强化，进入前最好能将攻击和体力升满。第二个场景内会出现新的兵器弓弩车，抓起一个僵尸当挡箭牌即可快速接近弓弩车，破坏弓弩车继续前进将守住大门的5个盾牌兵全部干掉。进入第四个场景后必须将挡路的大象兵干掉，在第五场景中会出现新的敌人——刺盾兵，刺盾兵有着比盾牌兵更高的体力和更强的攻击力，想要打倒他们必须连续使用3次僵尸自爆，当然最快的方法依旧是使用必杀，除此之外还要小心场景内铁爪兵的干扰，推荐优先消灭他们后再慢慢清理刺盾兵。将铁爪兵和刺盾兵全部击倒后按照提示控制僵尸打开墙壁进入下一关。

CHAPTER 17 アルタリア岩2

战斗比较繁琐的一关，开始后需要先将场景中所有的重装兵和魔道兵消灭干净才能通过。第二个场景内有很多的盾牌兵和马骑兵，比较安全的做法就是先将盾牌兵清理干净后再用僵尸自爆的方法迅速将马骑兵给震下来。气槽全满的情况下可以直接冲到马骑兵队伍中一个必杀将3名马骑兵打下来让城门立刻打开，进入城内后玩家会遇上本关的小BOSS——ファティマ亲卫队，ファティマ亲卫队其实就是魔道兵的强化版，在HP和防御力上进行了大幅强化，不过他的速度非常慢，用僵尸自爆可以对其造成连续伤害。将ファティマ打倒后控制5名僵尸爬到ファティマ像上根据QTE提示将雕像推倒破坏前方的大门。接下来挡在主角等人面前的是僵尸化的女骑士フランチェスカ。



BOSS フランチェスカ

僵尸化的フランチェスカ能力强化了不少，攻击力和速度比起第二章来说提升了一个档次，并且攻击频率非常高，一套连斩打下来我方起码要消耗30%的体力，最好的攻击方式就是采用游击作战，一边使用紧急回避一边制造僵尸，她在使用一套连斩后会有几秒钟时间的硬直，此时冲上去送给她一个自爆。注意不要从正面冲上去，时间一旦控制得不好会被她反击，体力不支的话可以打破场景中的罐子回复体力，不过要注意只有一次回复的机会。

CHAPTER 18 キャバリア城

本关的BOSS非常多，想要不使用道具的话建议玩家一定要将能力强化满再进来。战斗开始后先快速解决爆弹兵减少威胁，建议进入下一个场景前先将气力槽蓄满，这里玩家必须对付僵尸化的骑士スガーシュゴード，スガーシュゴード会和两名刺盾兵一起出现，靠近他后迅速释放必杀干掉两名刺盾兵以减少危险，单独剩下来的スガーシュゴード基本上不会对玩家造成威胁。消灭他后再将下一个场景内的所有铁爪兵干掉会与僵尸化三骑士的最后一人——ブラッティー・ハガティー战斗，僵尸化的ブラッティー・ハガティー同样是强化了攻击和HP，满级的武器需要10次自爆才能将其干掉，与其打游击战吧，该场景内有一个回复罐可以利用。把ブラッティー・ハガティー送回老家后将通道上的僵尸群清理干净并来到最后的广场就能与本关最后的BOSS道化师战斗。

BOSS 道化师

道化师的优势在于攻击力和攻击范围都非常强力，他和爆弹兵一样会使用瞬间移动来躲避玩家的攻击，以玩家的速度根本无法追上。他常用的攻击方式大致有两种，第一种是扇形的飞刀攻击，这招只要在其起手动作前一个紧急回避就能快速躲过去，另一种是前方范围的绿色毒物，要躲开很容易，但是该招式有一个非常麻烦的附加效果就是能把喷到的杂兵全部变成僵尸，变成僵

尸的敌人会成群结队地攻击主角，对付此招最好的方法就是在其准备吐雾前用一个自爆打断防止他增加场地内的僵尸数量。将其击倒在地后还可以抓起附近的僵尸再来一下。如此反复八九次即可获胜。

CHAPTER 19 キャバリア城2

该关卡的场景非常多，不过大多数都没什么难点。第二个场景需要再次与BOSSネフィリム战斗，攻略方法可以参考第9关，他的能力没有什么太大的变化，不过要注意场景中的大炮，优先将大炮消灭可以减少被击中的危险。第四个场景内会同时出现两名处刑人，打倒他们后再投掷4个僵尸到铁球上可以启动机关，铁球滚动能将下一个场景内的处刑人砸掉一半以上的HP，离开该区域前地图上有补充体力的罐子和红魂宝箱，不要错过了。第八个场景内会有两只第一章最终BOSS战时出现的魔兽，不过以玩家现在的能力来说击倒它们非常轻松。将魔兽打倒后在最后的场景内见到了国王カーク・グラディス，他告诉主角之前的意识被皇后给控制住了才会做出毁灭他们一族的命令，多说无用打倒他吧。

BOSS カーク・グラディス

国王的威胁主要在他的技能上，常用的攻击技能一般有三种，其中用剑连斩和冲刺都没有太大的威胁。最具威胁的是全身范围的爆气攻击，这招的攻击力和范围都比较大，被打中的话起码会损失25%以上的体力。这招发动前国王会在场地中央站住不动一段时间，此时不要靠近，等上几秒钟他就会使用这招，当他发招后就是攻击的最好时机，攻击的最好方式还是使用僵尸自爆，打倒国王一次立刻拉开距离防止他用爆气反击。国王的HP非常高，与其慢慢磨胜利一定是属于我方的。

CHAPTER 20 キャバリア城3

剧情模式的最后一关，最初的场景内优先解决弓箭兵，将其清理干净后投掷僵尸到吊桥上将其拉下来。接下来需要锁定4名僵尸将断桥后的大门砸开。进入后与僵尸化的ヴェノム・エンジェル战斗，他的攻击方式和第一次遭遇时没什么区别，只是在攻击力和攻击频率上要更高。一边躲避一边找准空隙用僵尸投掷他，将其打倒后进入下一个场景前需要用僵尸搭桥，然后将桥旁的两名处刑人干掉，注意该场景中有一些茧会不断地释放爆弹兵，破坏茧可以阻止爆弹兵的补充并得到额外的SOUL点奖励。最后的场景内会出现6个茧，此时不用管周围的杂兵直接破坏茧就可以直接打开通路，在最深处等待玩家的是本次事件的幕后黑手——皇后ユグドラシル。

最终BOSS 皇后ユグドラシル

最终BOSS皇后ユグドラシル不会移动，她主要的攻击方式就是使用触手，在场景的左右两边各有一个茧，气体的威胁并不大，玩家大可不必理会。靠近皇后时她会立刻使用四只触手攻击玩家，只有站在触手之间的空隙处才不会被打到，由于触手的攻击判定比较强，因此想要躲开有一定的难度，攻击皇后的方法只有使用自爆或必杀才能造成较大的伤害。这里笔者建议玩家躲在离皇后最远的版边位置，此时会有剑兵源源不断地冲上来攻击玩家，将他们逐个击破以积累气槽，僵尸满员的话可以锁定皇后让僵尸冲上去打。等气槽一满就连续使用紧急回避冲上皇后面前释放必杀技，攻击力升满的情况下一次能削减皇后25%以上的体力，反复4次就可以将其干掉。

通关要素

通关后玩家可以反复挑战关卡培养角色，而且根据通关时角色使用的难度不同会追加各个角色的特殊武器，三名角色每人共有4把特殊武器，内容大多都比较恶搞，例如Romulus的电吉它和Sylvia的扫把等等。



虽然明显有模仿《无双》类游戏的特点，但加入了自创的僵尸系统使得游戏的玩法有了不小的改变，但改变带来的新鲜感也就适用于游戏前期，控制僵尸的方法在后期难免显得有些单调，而且过分强调僵尸的作用使得玩家在游戏中一旦没有了僵尸就会势单力薄，这一点在几场BOSS战中反映明显。游戏的总体内容明显偏少，联机对战模式或多或少地补充了一点乐趣，总体来说算是一款还算过得去的ACT，推荐给喜欢动作游戏的玩家。

不死骑士

文 洋葱 美编 Juxi



本作是“《魔法工厂》系列”的最新作，玩家可以在充满幻想要素的美丽世界中经营牧场、进入迷宫探险、恋爱结婚，去享受自由精彩的生活。游戏的整体风格清新可爱，喜欢此类型或是想要放松一下自己的玩家可不要错过了哦。

推荐度 A

光环视频收录

NINTENDO DS

魔法工厂3	MMV	A・RPG	2009年10月22日	日版
ルーンファクトリー3	1～3人	1Gb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接





十字键	移动
A	拾物/调查/确定
B	使用道具/攻击
X、Y	使用技能魔法
L	道具栏
R	长按并配合方向键可慢速行走
START	打开主菜单
SELECT	跳过对话



时间



游戏中的时间会自动流逝，游戏里的1分钟相当于现实世界的一秒半左右。每天村子里的人们在不同时间段会进行不同的行动，比如早晨八九点起床开店营业，下午会出来闲逛，晚上回到自己的房间呆着，到了深夜就进入梦乡……到了下雨天或是特殊的节日，村民们的行动规律还会和往常有些不同。玩家需要花点时间熟悉一下大伙的行动规律，免得遇到跑去购物却发现店主不在之类的情况。

耕作



游戏一开始玩家就会拥有一片属于自己的田地，利用这块地玩家可以种出各种蔬菜或是鲜花。由于长期荒废无人管理，最初这块地上布满了药草、树枝杂草等乱七八糟的东西，想要种东西的话我们首先要做的就是花些时间将这些东西全清理掉（对着道具按A键可将它们举起）。清理完毕之后装备上锄头（クワ，基本的耕作用具初期就会拥有），在土地上使用锄头进行翻土，翻土之后就可以开始撒种子了，长按B键的话还可以进行最多9格的大范围播种。



▲喷壶的水用完后可以到一旁的小水池，或是村子、迷宫的湖中取水，游戏中的取水点非常多，基本不用担心。

接下来要做的就是每天查看作物的成长状况，并每隔一段时间用喷壶（じょうろ）浇水，如果长时间不浇水的话作物就会枯萎变成野草。种子可以在村中的杂货店和花店买到，要注意每种种子都有对应的季节，如果没有按照季节要求使用，如在冬天撒夏天用的黄瓜种，那么作物基本第二天就会枯萎。

种子一覧

名称	价格	使用季节	成长所需天数
サクラカブの种	80	春	3
キャベツの种	100	春	6
イチゴの种	260	春	9
タマネギの种	110	春	12
オトメロンの种	620	春	7
キュウリの种	80	夏	6
トマトの种	140	夏	11
トウモロコシの种	130	夏	13
カボチャの种	220	夏	10
ナスの种	160	夏	9
ジャガイモの种	90	秋	3
ニンジンの种	100	秋	8
サツマイモの种	80	秋	6
ホウレン草の种	60	秋	2
ピーマンの种	150	秋	9
カブの种	130	冬	3
ネギの种	120	冬	6
大根の种	160	冬	7
白菜の种	200	冬	12
ほかほかの种	470	冬	18
ムーンドロップの种	70	春	7
トイハーブの种	60	春	2
サクラ草の种	120	春	6
ピンクキャットの种	50	夏	4
野之花火の种	260	夏	6
チャームブルーの种	40	秋	6
ランプの种	480	春	18
青水晶の种	700	春	16
金刚花の种	1000	春	27
铁千轮の种	420	夏	25
クローバーの种	390	夏	10
绿水晶の种	700	夏	16
花红叶の种	440	秋	15
タンポイズンの种	510	秋	22
赤水晶の种	700	秋	16
白水晶の种	700	冬	16
ツリー草の种	330	冬	24

垂钓



初期接受村民イオン的委托“钓りのことならまかせて！”之后就可以获得鱼竿开始钓鱼了。装备鱼竿站在湖边按下B键就可以放下鱼线，此时小鱼们会试探性地触碰几下鱼漂，当鱼漂周围溅起水花的时候玩家只要立刻按下B键就能成功钓到鱼，如果按慢了的话鱼就会跑掉。每个水域中的鱼种类多少有些不同，钓到鱼后我们可以直接将其作为礼物送给他人，也可以带回家去做成料理。

鱼位置一覧

地点	鱼类
シアレンスの街	ヤマメ、イカ、フーインイカ、ギンブナ、サヨリ、アマゴ、トキメキタイ、レアなあきかん、あきかん、ながぐつ、ヌッシーのうろこ、サケ、エビ、ウグイ、イワシ、イワナ、ジャマイカ、カレイ、ヘラブナ、サンマ、サバ、カツオ、モミジヒラメ、フグ、ヒラメ、ドクニジマス
ブリベラの森	サヨリ、ヤマメ、アマゴ、イカ、ギンブナ
ソル・テラーノ砂漠	イワシ、ヘラブナ、ウグイ、カレイ、エビ、ロブスター、イワナ、砂ヒラメ、岩石鱼
オッドワードの谷	サンマ、カツオ、サケ、タイ、サバ、イカ、トキメキタイ、モミジヒラメ
インヴァエル川	ワカサギ、ドクニジマス、マグロ、メジナ、イトウ、トキメキタイ、ヒラメ、イカ

魔物·小·屋

本作中除BOSS以外的大部分的魔物都可以捉回来让它们成为同伴，帮助主人公管理田地、浇水，部分魔物还可以当做坐骑使用。要捕捉魔物的话需要准备好食物，在迷宫中将食物砸到魔物身上，它们的头上有一定几率会出现一个大爱心，出现这个图标后就表示捕捉成功，接下来只要起好名字就可以命令它们自己回到农场的魔物小屋里了。

如果魔物们不喜欢玩家给的食物，头上就会出现一个骷髅图标表示捕捉失败，每个魔物都有喜欢的食物种类，玩家可以多带些食物不断尝试。另外，只建议捉等级和自己差不多或是低的魔物，等级比主人公还要高的话基本是没法捉到的。

变身系统

完成游戏的第一个迷宫“プリベラの森”之后，主人公就会获得变身成魔物“莫可莫可”的力量。变身之后有部分装备无法使用，不过战斗技能会发生变化，在变身状态下，与村民们的对话内容会与平时有所不同，另外还能够进入兽人集落等人类姿态无法进入的区域。不过由于在游戏前期主人公可以变身这件事是个秘密，因此附近有人的时候是无法发动变身技能的，需要躲到没人的地方去使用，等后期主人公说出自己的秘密后就可以在人们面前变身了。



节日

每个季节村中都会举行各种活动，如钓鱼大赛、打雪仗等，当中有不少迷你游戏，虽然参不参加对剧情都不会有影响，不过如果能在活动中获得优秀的成绩，就有机会获得各种奖励。大部分活动都是从早晨九点开始，若想参加的话节日当天九点需要前往村子右上方的广场找ウェルズ报名，如果去晚了的话很可能就会错过报名时间了。

日程表

季节	日期	活动
春	1日	元日
	6日	豆まき大会
	15日	大鱼！钓り大会
	19日	モコモコ感谢祭
	28日	春の野菜コンテスト
夏	1日	湖开き
	15日	大物！！钓り大会
	19日	フリーマーケット
	28日	夏の野菜コンテスト
秋	5日	大食い大会
	15日	イカす！钓り大会
	19日	せまるカブ祭り
	28日	秋の野菜コンテスト
冬	1日	カブ合战
	15日	あっちこっちで！钓り大会
	28日	冬の野菜コンテスト
	30日	大晦日

撒豆大会（豆まき大会）



游戏的规则很简单，玩家只要操纵主人公不断地被大家扔出的豆子砸中就可。被茶色、绿色的豆子砸中能得到分数，当中茶色得分较高，不过如果被形状古怪的“失败作”击中是没有分的。

钓鱼大会（钓り大会）

早晨去广场与ウェルズ交谈并报名参赛，接着就可以开始到湖边钓鱼了，一直钓到17点左右就可以将钓到的鱼交给ウェルズ，如果在18点之前还没将鱼交给他的话就会被取消资格。由于只有报名之后钓到的鱼才会被算进成绩里，所以玩家不用考虑前一天先钓好之类的鬼主意了。

莫可莫可感谢祭（モコモコ感谢祭）



报了名并选择一件武器后活动就开始了，画面中的莫可莫可会四处跑动，玩家要不停地对其进行攻击争取多赚取点数，建议将莫可莫可逼入角落不给其跑动的机会。

蔬菜竞选
（野菜コンテスト）

九点前往广场将参赛的蔬菜交给ウェルズ，接着ウェルズ就会根据所交上去的蔬菜的等级和所需培养时间作出评分。

湖开放日
（湖开き）

从这一天起湖向全村人开放，大家会跑去游泳，在湖边可以看到众人穿着泳装的样子。

自由市场
（フリーマーケット）



这一天村子里的大部分人都会带着商品在村中移动，玩家可以找他们购买或交换物品。建议玩家提前多准备点钱，因为这一天有机会买到一些罕见的珍贵商品。

竞食大会
（大食い大会）

比赛开始后地上会出现很多食物，用A键捡起来后不停地按B键就能将食物吃掉，每吃完一个食物后都能获得一定分数，时间结束时分数最高者为冠军。注意千万别浪费时间吃“失败作”，这种食物是不会加分的。

芜菁节
（せまるカブ祭り）



活动开始后会有许多蔬菜缓缓落下，玩家要拿起地上的鸡蛋朝蔬菜砸去，砸中即可得分，限定时间内获得最高分即可获胜。

芜菁大战
（カブ合战）

活动开始后地上会出现许多雪球，捡起来砸中其他人就能够得分，地上偶尔会出现稀有的金色雪球，用其砸中他人的话可以获得极高的分数。

元旦节
（元日）



这个节日并没有什么特殊活动，不过与村中的一些年长者交谈的话可以获得压岁钱，千万不要错过了。



恋爱与结婚



在本作中有十位女性是可以与主人公发展为恋人关系并结婚的新娘候补。想要结婚的话，需要先将女性的好感度提升至十才可以。提升好感度的方法有不少，除了要经常与她们对话、送礼，还要多接受她们的委托。另外，使用香水也可以增加好感，每天上午前往花店找シア，她会随机在主人公身上使用一种香水，若身上的香水符合某位女性的喜好，那么与该女性对话时对方的好感度会提升不少。送礼物的话也需要针对对方的喜好，如果在对方生日的那天送的话，好感度会大幅提升。好感度提升到一定程度后，玩家在与女性对话时按下R或L键就可以邀请她们约会，约会时将女性带到花园等风景优美的地方还会出现特殊对话。

当游戏的剧情发展到交流祭结束后，玩家就会获得结婚戒指的制作配方。接着制作好戒指、将女性好感度提升至十并完成其八九件委托，再去杂货店订购一张双人床（ダブルベット），结婚的条件就全部满足了。接下来只要邀请女性去约会，并在约会中将戒指交给她进行求婚，玩家就能看到幸福的结婚典礼了。



▶打开菜单可以查看大家的好感度。

新娘候补资料

名字	生日	喜欢的东西	喜欢的香水种类
シア	春11日	所有花类	シアレンス、お花
ショコラ	秋21日	カレーうどん、カレーライス、カレーまん、ごはん	おいしそう、シアレンス
マリオン	夏17日	野菜ジュース、キャベツ、キュウリ、カボチャ	シアレンス、情热的、魔法
カリン	冬4日	戒指类	キラキラ、シアレンス
ベルシャ	夏6日	イカさし、焼きイカ、果物、イカ	鱼、シアレンス、不思议な
ソフィア	秋7日	レアな空き缶、空き缶、超失败作、枯草、クズ铁、杂草、石、长靴、失败作	シアレンス、无臭
さくや	夏25日	龙の骨、お守り、刺身类、属性结晶	キラキラ、鱼、シアレンス
イオン	冬22日	所有鱼类	シアレンス、情热的
トゥーナ	春29日	结晶类、トイハーブ、ピンクキャット、チャームブルー、ムーンドロップ草、项链类	シアレンス、情热的、铁、お花
ダリア	春24日	味噌田乐、なす田乐、ジャム、めざし、ドクニジマス、色つきの草	シアレンス、情热的、レインボーな

料理与道具制作



前往村中的医院或是餐馆购买了锻造台、药学台或是烹饪工具后，玩家就可以开始进行道具的开发了。药学台和锻造台最初无法购买，要让主线剧情发展到某个阶段，主人公居住的家新增加第二层楼后才可以。至于道具的具体配方可以到餐馆老板那儿购买配方面包，让主人公吃下这种面包即可学会新的配方，不过每次吃下面包学会的配方都是随机的，在节日活动中获得好成绩，或是完成村民的委托也有机会获得配方面包。

料理一览

料理的工具有很多，如菜刀、蒸锅等等，每种料理都必须使用对应的料理工具才能顺利做出

素手

名称	售价	材料
かぶの酢漬け	480	サクラかぶ
かぶの酢漬け	480	かぶ
きゅうりの酢漬け	250	きゅうり
おにぎり	150	ごはん
パン	330	小麦粉
たけのこごはん	200	タケノコ、ごはん
ぶどうパン	670	パン、ぶどう
カブの红白漬け	200	カブ、サクラカブ
アイスクリーム	480	牛乳
鮭のおにぎり	1900	盐ジャケ、ごはん
フルーツサンド	1190	イチゴ、パン、オレンジ、リンゴ
サラダ	3960	ゆでタマゴ、キュウリ、大根、トマト、キャベツ
アイスクリーム	480	良い牛乳
サンドウィッチ	3480	ピンクキャット、トマト、キュウリ、ゆでタマゴ、パン
アイスクリーム	480	カルシウム满点牛乳
カブヘブン	2580	カブ、サクラカブ、金のカブ
リラックス茶の叶	70	白い草、药草、绿の草、黄の草、青い草、紫の草

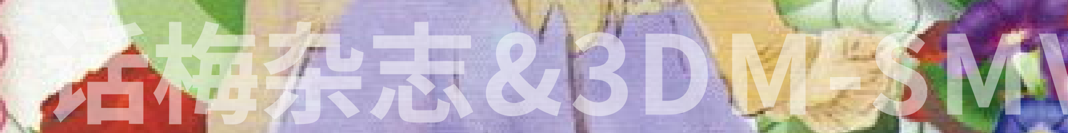


蒸し器

名称	售价	材料
だんご	60	だんご粉
中华まん	11820	小麦粉、タケノコ、ニンジン、ミックスハーブ
プリン	550	卵
プリン	550	良い卵
むしパン	2320	小麦粉、ハチミツ、卵
カレーまん	1760	小麦粉、ニンジン、カレー粉、タケノコ
プリン	550	毎日ケンコー卵
むしパン	2320	小麦粉、ハチミツ、良い卵
むしパン	2320	小麦粉、ハチミツ、毎日ケンコー卵
むしケーキ	2410	小麦粉、ハチミツ、牛乳
むしケーキ	2410	小麦粉、ハチミツ、良い牛乳
むしケーキ	2410	小麦粉、ハチミツ、カルシウム满点牛乳
かぼちゃプリン	4820	ハチミツ、かぼちゃ、黄の草、良い卵
チーズ蒸しパン	3070	小麦粉、ハチミツ、チーズ
むしぎょうざ	3790	小麦粉、油、たまねぎ、キャベツ
かぼちゃプリン	4820	ハチミツ、かぼちゃ、黄の草、毎日ケンコー卵
むしカステラ	1150	小麦粉、卵
しゅうまい	5110	小麦粉、キャベツ、绿の草、エビ、タマネギ
むしカステラ	150	小麦粉、良い卵
むしカステラ	1150	小麦粉、毎日ケンコー卵

ミキサー

名称	售价	材料
マヨネーズ	280	卵
ヨーグルト	300	白い草、牛乳
リンゴジュース	80	リンゴ
バター	310	牛乳
マヨネーズ	280	良い卵
ヨーグルト	300	白い草、良い牛乳
オレンジジュース	100	オレンジ
パインジュース	1480	パイナップル
野菜ジュース	3620	カボチャ、サクラカブ、ニンジン、ホウレン草
野菜・オ・レ	6850	野菜ジュース、牛乳
マヨネーズ	280	毎日ケンコー卵
いちご牛乳	1170	いちご、スイートパウダー、牛乳
ぶどうジュース	120	ぶどう
フルーツジュース	2380	パイナップル、リンゴ、ぶどう、オレンジ
野菜・オ・レ	6850	野菜ジュース、良い牛乳
いちご牛乳	1170	いちご、スイートパウダー、良い牛乳
野菜・オ・レ	6850	野菜ジュース、カルシウム满点牛乳
バター	310	良い牛乳
フルーツ・オ・レ	4800	フルーツジュース、牛乳
トマトジュース	420	トマト
ホットジュース	7540	ほかほかの实、赤い草、ヘビースパイス
いちご牛乳	1170	いちご、スイートパウダー、カルシウム满点牛乳
フルーツ・オ・レ	4800	フルーツジュース、良い牛乳
フルーツ・オ・レ	4800	フルーツジュース、カルシウム满点牛乳
チーズ	330	黄の草、牛乳
ヨーグルト	300	白い草、カルシウム满点牛乳
ミックスジュース	10950	野菜ジュース、フルーツジュース
ケチャップ	1620	トマト、タマネギ
恋の予感	6500	オトメロン、イチゴ
チーズ	330	黄の草、良い牛乳
バター	310	カルシウム满点牛乳
ミックス・オ・レ	22190	フルーツ・オ・レ、野菜・オ・レ
チーズ	330	黄の草、カルシウム满点牛乳
ゴールドジュース	41940	金のかぼちゃ、金刚花、金のジャガイモ、金のカブ、金のキャベツ





オーブン

名称	售价	材料
クッキー	900	小麦粉、牛乳
トースト	500	パン
クッキー	900	小麦粉、良い牛乳
クッキー	900	小麦粉、カルシウム满点牛乳
焼きおにぎり	180	おにぎり
チョコクッキー	2660	チョコレート、クッキー、バター
焼いも	300	サツマイモ
焼きとうもろこし	1380	バター、とうもろこし
ジャムパン	5250	イチゴジャム、バターロール
ジャムパン	5250	リンゴジャム、バターロール
ジャムパン	5250	ぶどうジャム、バターロール
ジャムパン	5250	オレンジマーマレード、バターロール
バターロール	2390	小麦粉、バター、卵、牛乳
アップルパイ	3080	小麦粉、バター、ハチミツ、リンゴ、リンゴ
バターロール	2390	小麦粉、バター、良い卵、良い牛乳
バターロール	2390	小麦粉、バター、毎日ケンコー卵、カルシウム满点牛乳
スイートポテト	2770	サツマイモ、バター、スイートパウダー、良い牛乳
ピザ	9620	ケチャップ、ナス、小麦粉、タマネギ、チーズ、チーズ
スイートポテト	2770	サツマイモ、バター、スイートパウダー、カルシウム满点牛乳
シーフードピザ	10460	ケチャップ、イカ、小麦粉、エビ、チーズ、チーズ
グラタン	5420	小麦粉、タマネギ、だいだい草、チーズ、チーズ
ドリア	4180	バター、キュウリ、ごはん、タマネギ、良い牛乳
シーフードグラタン	7370	タマネギ、エビ、小麦粉、イカ、チーズ
ドリア	4180	バター、キュウリ、ごはん、タマネギ、良い牛乳
シーフードドリア	6200	バター、バター、エビ、イカ、ごはん、チーズ
ケーキ	4090	小麦粉、イチゴ、バター、ピンクキャット、良い牛乳
ケーキ	4090	小麦粉、イチゴ、バター、ピンクキャット、カルシウム满点牛乳
チョコレートケーキ	3010	小麦粉、バター、チョコレート、良い牛乳
チョコレートケーキ	3010	小麦粉、バター、チョコレート、カルシウム满点牛乳
チーズケーキ	3940	小麦粉、小麦粉、チーズ、良い卵
チーズケーキ	3940	小麦粉、小麦粉、チーズ、毎日ケンコー卵

锅

名称	售价	材料
ホットミルク	450	牛乳
ホットミルク	450	良い牛乳
ホットミルク	450	カルシウム满点牛乳
ホットチョコレート	180	チョコレート
ゆでタマゴ	470	タマゴ
おひたし	220	ホウレン草
ゆでタマゴ	470	良いタマゴ
ゆでタマゴ	470	毎日ケンコータマゴ
ぶどう酒	3400	ブドウ、チャームブルー、紫の草、ワイン
りんごジャム	600	リンゴ、リンゴ、リンゴ
オレンジマーマレード	390	オレンジ、オレンジ、オレンジ
いちごジャム	880	イチゴ、イチゴ、イチゴ
水ぎょうざ	1510	小麦粉、ホウレン草、キャベツ
ぶどうジャム	450	ぶどう、ぶどう、ぶどう
うどん	12100	サクラカブ、ニンジン、小麦粉、ミックスハーブ
たまごどん	2170	ごはん、タマネギ、卵
おかゆ	18040	ごはん、ミックスハーブ、ほかほかの実
カレーうどん	2100	小麦粉、カレー粉、サクラカブ、ニンジン
天どん	10300	ごはん、天ぷら、サワードロップ
かぼちゃの煮つけ	1820	かぼちゃ
たまごどん	2170	ごはん、タマネギ、良い卵
みそ田乐	890	大根
天ぷらうどん	36850	天ぷら、うどん、サワードロップ
たまごどん	2170	ごはん、タマネギ、毎日ケンコー卵
大学いも	690	サツマイモ、スイートパウダー
岩石鱼の煮付け	2450	岩石鱼、白菜
牛乳がゆ	800	ごはん、牛乳
牛乳がゆ	800	ごはん、良い牛乳
牛乳がゆ	800	ごはん、カルシウム满点牛乳
チーズフォンデュ	6980	パン、チーズ、チーズ、チーズ、チーズ
シチュー	5170	小麦粉、ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、良い牛乳
リラックスティー	11700	リラックス茶の叶、ハチミツ、オトメロン、ネギ
シチュー	5170	小麦粉、ジャガイモ、ニンジン、タマネギ、カルシウム满点牛乳
究极のカレー	3570	ワイン、悪魔の血、虫の皮、カレー粉、ヘビースパイス
至高のカレー	17930	魔法使いの粉、りんご、ハチミツ、カレー粉、ミックスハーブ、ミックスハーブ

フライパン

名称	售价	材料
イワナの盐焼き	310	イワナ
コロッケ	1610	じゃがいも 油 卵
焼きイカ	140	イカ
コロッケ	1610	じゃがいも 油 良い卵
コーンフレーク	1180	トウモロコシ、牛乳
アマゴの盐焼き	100	アマゴ
コロッケ	1610	じゃがいも 油 毎日ケンコー卵
フレンチトースト	1880	油、パン、卵
めざし	830	イワシ、イワシ、イワシ
コーンフレーク	1180	トウモロコシ、良い牛乳
ワカサギの盐焼き	70	ワカサギ
ホットケーキ	4010	小麦粉、ハチミツ、スイートパウダー、良い牛乳、良い卵
エビの姿焼き	300	エビ
コーンフレーク	1180	トウモロコシ、カルシウム満点牛乳
フライドポテト	990	油、ジャガイモ
サンマの盐焼き	1180	大根、サンマ
フレンチトースト	1880	油、パン、良い卵
ヤマメの盐焼き	120	ヤマメ
焼きうどん	4730	油、小麦粉、タマネギ、ニンジン、キャベツ
ヘラブナの姿焼き	160	へらぶな
焼きサバ	220	サバ
ホットケーキ	4010	小麦粉、ハチミツ、スイートパウダー、カルシウム满点牛乳、毎日ケンコー卵
焼きリンゴ	7260	ほかほかの实、リンゴ
ぎょうざ	3380	油、小麦粉、タマネギ、キャベツ
焼きドクニジマス	280	ドクニジマス
サヨリの盐焼き	140	サヨリ
フレンチトースト	1880	油、パン、毎日ケンコー卵
ウグイの盐焼き	680	ウグイ
ポップコーン	610	トウモロコシ
お好み焼き	2740	油、小麦粉、キャベツ、卵
お好み焼き	2740	油、小麦粉、キャベツ、良い卵
盐ジャケ	290	サケ
卵焼き	550	卵
お好み焼き	2740	油、小麦粉、キャベツ、毎日ケンコー卵
野菜いため	4800	ニンジン、油、キャベツ、ピーマン、タマネギ
イトウの姿焼き	17450	イトウ
オムレツ	1210	牛乳、卵
土佐造り	760	カツオ
卵焼き	550	良い卵
ギンブナの姿焼き	530	ギンブナ
焼きカレイ	620	カレイ
なす田乐	760	ナス
ロブスターの姿焼き	810	ロブスター
オムレツ	1210	良い牛乳、良い卵
ドーナツ	2810	油、小麦粉、バター、良い卵
オムレツ	1210	カルシウム满点牛乳、毎日ケンコー卵
焼きヒラメ	1220	ヒラメ
卵焼き	550	毎日ケンコー卵
焼き砂ヒラメ	100	砂ヒラメ
ドーナツ	2810	油、小麦粉、バター、毎日ケンコー卵
チャーハン	2990	油、ごはん、ネギ、ピーマン、良い卵
タイの焼きもの	900	タイ
オムライス	6440	オムレツ、ごはん、ケチャップ
リゾット	3890	油、ごはん、タマネギ、トマト、トイハーブ
チャーハン	2990	油、ごはん、ネギ、ピーマン、毎日ケンコー卵
ドライカレー	2970	油、カレー粉、ごはん、ニンジン、ピーマン、タマネギ
ブリの照り焼き	14680	大根、ブリ
天ぷら	4590	油、タマネギ、エビ、良い卵
メジナの盐焼き	210	メジナ
焼き紅叶	11310	モミジヒラメ、大根
天ぷら	4590	油、タマネギ、エビ、毎日ケンコー卵
焼きカガヤキタイ	23760	カガヤキタイ
焼きジャマイカ	18740	ジャマイカ
マグロの照り焼き	18910	大根、マグロ
焼きフグ	18870	フグ、毒消し草、毒消し草



包丁

名称	售价	材料
イカさし	130	イカ
イワシのおさしみ	220	イワシ
イワナのおさしみ	320	イワナ
エビのおさしみ	290	エビ
ヤマメのおさしみ	120	ヤマメ
サンマのおさしみ	70	サンマ
ドクニジマスさし	270	ドクニジマス
サヨリのおさしみ	140	サヨリ
メジナのおさしみ	190	メジナ
サケのおさしみ	280	サケ
カツオのおさしみ	740	カツオ
ロブスターのおさしみ	780	ロブスター
カレイのおさしみ	600	カレイ
ヒラメのおさしみ	1180	ヒラメ
タイのおさしみ	870	タイ
ブリのおさしみ	11920	ブリ
色づくおさしみ	8930	モミジヒラメ
フーインイカさし	7690	フーインイカ
トキメクおさしみ	10950	トキメキタイ
イトウのおさしみ	16930	イトウ
カガヤクおさしみ	22960	カガヤキタイ
ジャマイカさし	18120	ジャマイカ
大トロ	15720	マグロ
フグさし	15760	フグ



药品调合一覧

名前	材料
回复のポット	药草、药草
サッパリポイズン	毒消し草、毒消し草
スイートパウダー	リンゴ、リンゴ
よくノビール	绿の草、绿の草、赤い草、赤い草
ヘビースパイス	赤い草、赤い草
回复のポット	トイハーブ
マヒロン	黄の草、黄の草
サワードロップ	オレンジ、黄の草
ペラペラ丸	紫の草、青い草
中和剂	チャームブルー、毒消し草
いやしのポット	药草、药草、药草
カゼグスリ	ネギ、ピーマン、绿の草、だいだい草
よくノビール	ムーンドロップ草
カゼグスリ	野之花火
すばやくノビール	青い草、青い草、赤い草、赤い草
中和剂	毒消し草、毒消し草、毒消し草
ぐんぐんグリーン	丈夫なツル、丈夫なツル、古代鱼の骨、地の结晶
マヒロン	ピンクキャット
ミックスハーブ	ムーンドロップ草、トイハーブ、ピンクキャット、チャームブルー
すばやくノビール	チャームブルー
神秘のポット	药草、药草、青い草、青い草
いやしのポット	ツリー草
ハートドリンク	绿水晶、龙の骨、丈夫なツル、魔法使いの粉、铁千轮
はげしくノビール	黄の草、黄の草、赤い草、赤い草
ザ・プロテイン	赤水晶、たぬきの叶っぱ、丈夫なツル、魔法使いの粉、ホウレン草
知力のサプリメント	白水晶、冰壁のかけら、丈夫なツル、魔法使いの粉、ナス
超荣水	ランプ草、ヘビースパイス、ヨーグルト、チーズ、恶魔の血、カレー粉
バイタルグミ	青水晶、狮子の赤毛、狮子の青毛、丈夫なツル、魔法使いの粉
ラブ饮みドリンク	オトメロン、オトメロン、イチゴ、ぶどう酒、ハチミツ、魔法使いの粉
はげしくノビール	サクラ草
ハートドリンク	绿水晶
ザ・プロテイン	赤水晶
知力のサプリメント	白水晶
神秘のポット	铁千轮
无敌の秘药	超荣水、花红叶、カボチャ、金のカボチャ
バイタルグミ	青水晶
超荣水	花红叶
ラブ饮みドリンク	金刚花
ペラペラ丸	ランプ草ー
无敌の秘药	超荣水、花红叶
サッパリポイズン	タンポイズン
トロピカルーン	四つ叶のクローバー、四つ叶のクローバー、四つ叶のクローバー、野之花火、野之花火、マヨネーズ
トロピカルーン	四つ叶のクローバー

锻造一覧

挖矿用锤

名称	材料
ボロのハンマー	くず铁、くず铁、铁、铁、铁
ブロンズハンマー	ボロのハンマー、铜、铜、铜
シルバーハンマー	ブロンズハンマー、银、银、银
ゴールデンハンマー	シルバーハンマー、金、金、金、金
プラチナム	ゴールデンハンマー、プラチナ、プラチナ、プラチナ、プラチナ、プラチナ

砍材用斧

名称	材料
ボロのオノ	くず铁、くず铁、铁、铁
まき割りのオノ	ボロのオノ、铜、铜
伐采のオノ	まき割りのオノ、银、银
山守のオノ	伐采のオノ、金、金、金
奇迹のオノ	山守のオノ、プラチナ、プラチナ、プラチナ、プラチナ

镰刀

名称	材料
ボロのカマ	くず铁、くず铁、铁
铁のカマ	ボロのカマ、铜
上物のカマ	铁のカマ、银
业物のカマ	上物のカマ、金、金
名工のカマイタチ	业物のカマ、プラチナ、プラチナ

喷壶

名称	材料
ボロのじょうろ	くず铁、铁
ブリキのじょうろ	ボロのじょうろ、铜、铜
狮子のじょうろ	ブリキのじょうろ、银、银
虹のじょうろ	狮子のじょうろ、金、金
幸せのじょうろ	虹のじょうろ、プラチナ、プラチナ

锄头

名称	材料
ボロのクワ	くず铁、铁、铁
丈夫なクワ	ボロのクワ、铜、铜
熟练のクワ	丈夫なクワ、银、银
辉きのクワ	熟练のクワ、金、金、金
喜びのクワ	辉きのクワ、プラチナ、プラチナ、プラチナ、プラチナ

鱼竿

名称	材料
ボロの钓竿	木材、丈夫なクモの糸
初心者の钓竿	ボロの钓竿、きれいなクモ糸
中级者の钓竿	初心者の钓竿、海贼ゴブリンの布
名人の钓竿	中级者の钓竿、カメのこうら、カメのこうら
御神木の钓竿	名人の钓竿、古代鱼の骨、古代鱼の骨、古代鱼の骨

剑

名称	材料
ブロードソード	铁
スティールソード	ブロードソード、铁、铁
スティールソード改	スティールソード、铁、铁
カトラス	ブロードソード、铜、海贼ゴブリンの布、海贼ゴブリンの布
まごの手	枝
アクアソード	ブロードソード、铜、海贼ゴブリンの布
ウィンドソード	ブロードソード、铁、サソリのはさみ
ディフェンダー	ブロードソード、铜、铜
バーニングソード	ブロードソード、银、さびた矢尻、火の结晶
ガイアソード	ブロードソード、银、地の结晶、ハンマーの破片
スプーン	铁、キレイなクモ糸
红樱	ブロードソード、银、キノコの胞子、キノコの胞子、サソリの尻尾
ラックブレード	ブロードソード、金、サソリのはさみ、豹の爪
エリアルブレード	ブロードソード、金、风の结晶、鸟の羽
サンスパーダ	ブロードソード、铁、金、射手の发火药、射手の发火药
デュランダル	ブロードソード、プラチナ、战士の证、战士の证、ゴブリンの包帯、たぬきの叶っぱ
グランテール	ブロードソード、プラチナ、战士の证、战士の证
ベジタブレード	ニンジン
スマッシュブレード	ブロードソード、银、银、银
カオスブレード	ブロードソード、金、植物の茎、サソリの尻尾、バイキングの肩当て
デスジュラード	ブロードソード、プラチナ、水の结晶、カメのこうら、カメのこうら
スターセイバー	ブロードソード、プラチナ、风の结晶、豹の爪、鸟の羽
ソウルイーター	ブロードソード、プラチナ、エメラルド、植物の根、浮游灵の头巾
ゴージャスソード	ブロードソード、银、银、金、金、プラチナ
スネークソード	ブロードソード、金、植物の根、バイキングの肩当て、シルクの布
レーヴァンテイン	ブロードソード、金、火の结晶、魔力の结晶、魔力の结晶、狮子の赤毛
ドラグスレイヤー	ブロードソード、プラチナ、豹の爪、斗牛の角、狼の牙
プラチナソード	ブロードソード、银、プラチナ、プラチナ、昆虫のアゴ、魔人の角
プラチナソード改	プラチナソード、银、プラチナ、プラチナ、昆虫のアゴ、魔人の角
インビジブレード	ブロードソード、ブロンズハンマー、火の结晶、水の结晶、地の结晶、风の结晶
ルーンブレード	ブロードソード、プラチナ、プラチナ、プラチナ、ダイヤモンド、妖精の粉
グラディウス	ブロードソード、プラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、坏れた柄、坏れた柄
レジェンドオブルーン	ブロードソード、ダイヤモンド、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、妖精の粉

大剑

名称	材料
クレイモア	铁、铁、铁
ツーハンドソード	クレイモア、铁、铁
ツーハンドソード改	ツーハンドソード、铁、铁
グレートソード	クレイモア、铁、铁、铜
シーカッター	クレイモア、铁、海贼ゴブリンの布、巨人の爪
フレイムセイバー	クレイモア、铜、银、火の结晶
サイクロンブレード	クレイモア、银、银、豹の爪
デカッシュ	マグロ
アースシェイド	クレイモア、银、丈夫なツル、丈夫なツル
ボルカノン	クレイモア、银、射手の发火药、射手の发火药
ポイズンブレード	クレイモア、银、キノコ胞子、にかわ
ビッグナイフ	クレイモア、古代鱼の骨、古代鱼の骨
フランベルジュ	クレイモア、银、银、斗牛の角
ダーイコーン	大根
フランベルジュ改	フランベルジュ、金、金、斗牛の角
サイコ	クレイモア、斗牛の角、斗牛の角、斗牛の角
スノークラウン	クレイモア、金、水の结晶、水の结晶
太刀	クレイモア、银、银、银、金
シャインブレード	クレイモア、金、射手の发火药、火の结晶
カッツバルゲル	クレイモア、银、银、金、金
グランドスマッシャー	クレイモア、金、地の结晶、狼の牙、狼の牙、
バイオスマッシャー	クレイモア、金、巨人の爪、毒の粉、虫の皮、ポイズンブレード
ベルゼビュート	クレイモア、小さな结晶、小さな结晶、魔力の结晶
斩々舞	クレイモア、银、金、プラチナ、狼の牙
オロチ	クレイモア、植物の根、バイキングの肩当て、狼の牙、狼の牙、狼の牙
パニッシャー	クレイモア、金、プラチナ、古代鱼の鱼、浮游灵の头巾
名刀达刃	クレイモア、プラチナ、プラチナ、浮游灵の头巾、小さな结晶、妖精の粉
月影	クレイモア、银、银、银、银、银
バルムンク	クレイモア、银、金、プラチナ、プラチナ、龙の骨
苍眼ノ太刀	クレイモア、プラチナ、狼の牙、狼の牙、上质の毛皮、ドクロ
ブレイブハート	クレイモア、プラチナ、ダイヤモンド、小さな结晶、妖精の粉、妖精の粉
天ノ村云ノ剑	クレイモア、金、プラチナ、プラチナ、シルクの布、魔人の角
フォースエレメント	クレイモア、プラチナ、プラチナ、光の结晶、光の结晶、光の结晶
カリバーン	クレイモア、金、プラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、水龙の羽ビレ



双剑

名称	材料
ショートダガー	铁、铁
スティールエッジ	ショートダガー、铁、铁
アイアンエッジ	スティールエッジ、铁、铁
シーフナイフ	ショートダガー、铜、海贼ゴブリンの布、海贼ゴブリンの布
フロストエッジ	ショートダガー、铜、海贼ゴブリンの布
ダブルまごの手	枝、枝、
斩钢刃	ショートダガー、铜、铜
ウィンドエッジ	ショートダガー、铁、サソリのはさみ
ブロークンウォール	ショートダガー、银、地の结晶、ハンマーの破片
サラマンダー	ショートダガー、金、さびた矢尻、火の结晶
アクトリマッセ	铁、铁、キレイなクモ糸
ランベイジ	ショートダガー、金、サソリのはさみ、豹の爪
ソニックダガー	ショートダガー、银、风の结晶、鸟の羽
デザートウィンド	ショートダガー、地の结晶、风の结晶
ツインネッギ	ネギ、ネギ
双鬼丸	ショートダガー、银、キノコの胞子、キノコの胞子、サソリの尻尾
ハートオブファイア	ショートダガー、铁、金、射手の发火药、射手の发火药
フォースディバイド	ショートダガー、银、火の结晶、水の结晶
オルクスソード	ショートダガー、プラチナ、战士の证、战士の证
ディーブブリザード	ショートダガー、プラチナ、水の结晶、カメのこうら、カメのこうら
カオスエッジ	ショートダガー、金、植物の茎、サソリの尻尾、バイキングの肩当て
インバイトダクネス	ショートダガー、プラチナ、エメラルド、植物の根、浮游灵の头巾
ブリーストセイバー	ショートダガー、プラチナ、战士の证、战士の证、ゴブリンの包带、たぬきの叶っぱ
ベリーゴージャス	ゴージャスソード、ゴージャスソード
イフリート	ショートダガー、金、火の结晶、魔力の结晶、魔力の结晶、狮子の赤毛
ドラゲーンクロー	ショートダガー、プラチナ、豹の爪、斗牛の角、狼の牙
プラチナエッジ	ショートダガー、银、プラチナ、プラチナ、昆虫のアゴ、魔人の角
エメラルドエッジ	プラチナエッジ、银、エメラルド、エメラルド、昆虫のアゴ、魔人の角
ルーンエッジ	ショートダガー、プラチナ、プラチナ、プラチナ、ダイヤモンド、妖精の粉
アーネストエッジ	ショートダガー、プラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、坏れた柄、坏れた柄
ツインジャスティス	ショートダガー、ダイヤモンド、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、水龙の羽ビレ

枪

名称	材料
スピア	铁、木材
ランス	スピア、铁、铁
こんぼう	木材、木材、丈夫なツル、丈夫なツル
ランス改	ランス、铜、铜
ニードルスピア	スピア、铜、豹の爪
ウォータースピア	スピア、铜、铜、海贼ゴブリンの布
ハルバード	スピア、铁、铁、银
ピッチフォーク	スピア、牧草、牧草
コルセスカ	スピア、银、银、斗牛の角
ポイズンスピア	スピア、银、キノコの胞子、にかわ
コルセルカ改	コルセスカ、银、银、斗牛の角
痛くなさそうな枪	こんぼう、モコ绵
ヘヴィランス	スピア、银、カメのこうら、カメのこうら
マジカルランス	スピア、银、アメジスト、ルビー、エメラルド、アクアマリン
フェザーランス	スピア、金、鸟の羽、鸟の羽、鸟の羽
フレアランス	スピア、银、火の结晶、射手の发火药
ポイズンクイーン	スピア、キノコの胞子、植物の茎、サソリのはさみ、植物の根、魔法使いの粉
イセベルク	スピア、金、金、水の结晶、カメのこうら
ブリューナク	スピア、银、金、光の结晶、斗牛の角
パイナ棒	パイナップル
五节昆	スピア、植物の根、バイキング肩当て、狼の牙、狼の牙、狼の牙
ブラッドランス	スピア、金、キノコの胞子、魔法使いの粉、魔法使いの粉、浮游灵の头巾
如意棒	こんぼう、战士の证、上质の毛皮、坏れた木箱
トライデント	スピア、银、金、プラチナ、プラチナ
メトゥス	スピア、金、プラチナ、バイキングの肩当て、浮游灵の头巾
サイレントグレイブ	スピア、プラチナ、プラチナ、狼の牙、狼の牙
オーバーブレイク	スピア、金、金、プラチナ、战士の证、シルクの布
ピオール	スピア、ニードルスピア、サソリの尻尾、昆虫のアゴ、毒の粉、射手の发火药
ヘルヴァロース	スピア、金、プラチナ、プラチナ、魔人の角、ドクロ
ゲイボルグ	スピア、プラチナ、プラチナ、斗牛の角、ドラゴンの牙、龙の骨
龙の牙	スピア、シルクの布、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙
グングニル	魔人の角、プラチナ、丈夫なツル、サソリのはさみ、恶魔の血、毒の粉
レギオン	スピア、ダイヤモンド、浮游灵の头巾、浮游灵の头巾、ドラゴンの牙、水龙の羽ビレ



锤

名称	材料
バトルハンマー	铁、铁、铁、铁、铁
カッキーン	オークのボロ布、海贼ゴブリンの布、木材
ウォーハンマー	バトルハンマー、铁、铜、铜
力石	バトルハンマー、铁、铁、铜、铜、铜
ウォーハンマー改	ウォーハンマー、铁、铜、铜
グレートハンマー	バトルハンマー、铜、银、ハンマーの破片
アイアンカッキーン	カッキーン、铁、铁、铁
目觉めたボロハンマー	ボロハンマー、オークのボロ布、オークのボロ布
フレイムハンマー	バトルハンマー、金、モコ绵、射手の发火药
ピコピコハンマー	虫の皮、虫の皮、卵
スカイハンマー	バトルハンマー、金、鸟の羽、鸟の羽、鸟の羽
ギガントハンマー	バトルハンマー、铁、金、金、斗牛の角
アイスハンマー	バトルハンマー、金、金、カメのこうら、植物の根
ボーンハンマー	バトルハンマー、プラチナ、サソリの尻尾、斗牛の角、斗牛の角
グラヴィトンハンマー	バトルハンマー、プラチナ、丈夫なツル、カメのこうら、上质な毛皮
シュナーベル	バトルハンマー、银、プラチナ、豹の爪、战士の证

スパイクハンマー	バトルハンマー、プラチナ、プラチナ、狼の牙、狼の牙、狼の牙
クリスタルハンマー	バトルハンマー、金、プラチナ、プラチナ、狼の牙
ギガントハンマー改	ギガントハンマー、铜、プラチナ、プラチナ、斗牛の角
金刚	力石、魔人の角、魔人の角、魔人の角、魔人の角、魔人の角
ミョルニル	バトルハンマー、プラチナ、プラチナ、巨人の手袋、ハンマーの破片、上质の毛皮
フェイタルグラッシュ	バトルハンマー、プラチナ、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、坏れた木箱、坏れた木箱
スプラッシュスター	バトルハンマー、プラチナ、ダイヤモンド、悪魔の血、妖精の粉、水龙の羽ビレ

斧

名称	材料
バトルアックス	铁、铁、铁、铁
本気なボロのオノ	ボロのオノ、さびた矢尻、さびた矢尻
ボールアックス	バトルアックス、铜、巨人の爪
ボールアックス改	ボールアックス、铜、巨人の爪
グレートアックス	バトルアックス、银、银、豹の爪
バジリスクファング	バトルサイズ、キレイなクモ糸、サソリのはさみ、豹の爪
トマホーク	バトルアックス、オークのボロ布、巨人の手袋、昆虫のアゴ
クレッセントアックス	バトルアックス、银、金、にかわ
ヒートアックス	バトルアックス、金、射手の发火药、射手の发火药、火の结晶
ロックアックス	バトルアックス、银、金、战士の证、斗牛の角
クレッセントアックス改	クレッセントアックス、银、金、にかわ
フロストアックス	バトルアックス、金、シルクの布、水の结晶、水の结晶
ペロペロキャンディー	リンゴ、リンゴ、バター
デモンアックス	バトルアックス、战士の证、战士の证、魔人の角、魔人の角、魔人の角
ダブルエッジ	バトルアックス、プラチナ、さびた矢尻、古代鱼の骨、古代鱼の骨
オールデール	バトルアックス、プラチナ、プラチナ、プラチナ、昆虫のアゴ
デビルフィンガー	バジリスクファング、豹の爪、狼の牙、魔人の角、ドラゴンの牙
エクスキューショナー	バトルアックス、プラチナ、さびた矢尻、悪魔の血、ドクロ、グレートな胸毛
セイントアックス	バトルアックス、プラチナ、ダイヤモンド、光の结晶、小さな结晶、水龙の羽ビレ

杖

名称	材料
ロッド	铁、アメジスト
スタッフ	ロッド、铁、丈夫なツル
アイスロッド	ロッド、铜、エメラルド
ライトニングワンド	ロッド、铜、昆虫のアゴ
フレアロッド	ロッド、银、火の结晶、ルビー
バスケット	丈夫なクモ糸、キレイな虫の皮、丈夫なツル、丈夫なツル
シルバーロッド	ロッド、银、アクアマリン、植物の根
アースワンド	ロッド、银、地の结晶、にかわ
ウィザードスタッフ	ロッド、金、サファイア、魔法使いの粉
マジックステッキ	ロッド、プラチナ、魔法使いの粉、魔力の结晶、魔力の结晶
魔法の注射器	さびた矢尻、キレイな虫の皮、キノコの胞子、植物の茎、丈夫なツル
ルーンスタッフ	ロッド、プラチナ、サファイア、光の结晶、魔法使いの粉、魔力の结晶
マジカルステッキ	ロッド、金、プラチナ、悪魔の血、小さな结晶
魔法のほうき	ロッド、坏れた木箱、牧草、シルクの布、狮子の青毛、水龙の羽ビレ

迷宫情报

名称	可取得的矿石和道具	出现魔物
プリベラの森	クズ铁、铁、铜、アメジスト、キノコ、りんご、キャベツ、トイハーブ、オトメロン、ピンクキャット、だんご、おひたし、リンゴジュース	モコモコ、リーノ、オーク、オークハンター、オークアーチャー、ライダーオーク、ビートル、スパイダー、アント、キラーアント、バッファモー、チロリ、フラワーブロッサム、リーフボール、ビッグマッシュ、ブランコア、オニオンゴースト、グレーターデーモン、キメラ、グリモア、クリスタルマンモス
ソル・テラーノ砂漠	クズ铁、铁、铜、银、エメラルド、ルビー、火の结晶、魔神の角、トマト、カボチャ、古代鱼の骨、トウモロコシ、ナス、ピンクキャット草	ダック、ナッピー、トマトーガイスト、スライム、モンスターボックス、スコーピオン、デスストーカー、チンピラゴブリン、ゴブリンパイレーツ、キャプテンゴブリン、ゴブリンドン、シャドウパンサー、ウィーグル、イグニス、フラワーライオン、トリッキーマッシュ、トロル、タイタン、ハンマートロル、マスタートロル、ビッグダック
オッドワードの谷	クズ铁、铜、银、金、风の结晶、アクアマリン	ゴブリン、ボブゴブリン、バッファロー、ミーノ、コケホッホー、トータス、ゴブリンスナイパー、ゴブリンアーチャー、ブラックバード、スカイフィッシュ、ホーネット、ヘラクレス、ヘルスパイダー、フラワーリリウム、フェアリー、フワリ、ミノタウロス、ギガンデス、ブランコア、ビックリピーマン、デスファンガス
インヴァエル川	クズ铁、银、金、プラチナ、水の结晶、サファイア	フラワークリスタル、シーラ、ユッキー、シルバーウルフ、ハンターウルフ、カブカブリ、マンモス、リトルウィザード、ツンドラ、ゴースト、ネクロ、ダークスライム、ペンギン、オークバイキング、ハイオークバイキング、オーガバイキング、ハイオーガバイキング



◀在迷宫中发现这种形状的矿物时，只要装上ハンマー即可进行采矿。

服装一览

名称	价格
泳装	3000
正装	30000
青色之服	3000
黄色之服	3000
黑色之服	8000
白色之服	8000
红色之服	3000
绿色之服	3000
水色之服	3000
紫色之服	8000
莫可莫可玩偶装	24000
奇洛利玩偶装	28000
重铠甲	14800
战乙女装	29800

▲在村子最右边的服装店内可以花钱购买衣服，之后回到家中调查床旁边的柜子就可以让主人公换衣服了。



プリベラの森

开头剧情结束后会自动来到大树内部，这里就是主人公今后的家。与一旁的シア交谈了解家中的设施使用方法，从左下的梯子来到田地，在这里会遇到魔物，此时玩家要从“片手剑”、“大剑”、“枪”以及“大锤”中选择一件武器。游戏的第一场战斗非常简单，玩家可以趁此机会熟悉一下战斗操作，获胜后从シア那获得“トイハーブの种”并习得种地方法。在农场的正中央有一个“出荷箱”，玩家可以把想要出售的东西放进去，接下来就不需要去管了，只要有村民将东西买走玩家的金钱就会自动增长。基本上什么道具都可以出售，把东西放进箱子后调查箱子可以得知商品具体价格。

离开大树，前往村子下方的花店，剧情结束后获得“剑草の种”。来到花店门口调查揭示板就可以开始接受村民们的委托了，玩家一次只能接受一件委托，在完成之前无法再接别的。如果觉得委托困难，可以取消委托去接别的，被取消的委托会重新出现在揭示板上，也不会随着时间的流逝而消失。另外，除了这块揭示板，玩家也可以通过调查自家门口的邮箱来接受委托。

完成第一件委托与全村人打过招呼后，从村子左下的小路来到森林，在森林的深处有一条河，河的两岸各有两座雕像，转动雕像让它们与河对岸的雕像面对面，新的通道就会出现。进入新通道后会发现前方的桥断了，回到森林入口附近找到ダリア，她会为主人公将桥修好。之后通过桥继续前进，在深处要与一只狸猫战斗，将其打倒后继续向前，剧情结束后获得变身能力。



ソル・テラ－ノ砂漠



完成森林迷宫后回家休息，接着来到村子左侧的沙漠，一路前进在沙漠深处会发现兽人集落。利用变身能力变成魔物后进入集落，在这里会与少女クルルファ相遇，回到家中就会发现新增加了第二层楼，现在可以去医院购买药学台之类的新设施了。

回到兽人集落，与クルルファ交谈答应帮她收集东西后找ゼゼ接受任务，来到沙漠东南方有巨大骨头的地方，消灭所有敌人后调查骨头可获得“朽ちた龙の骨”，回到集落将其交给クルルファ。接着前往西南方向，在尽头消灭所有怪物后调查植物获得“サボテンの花”。回到集落时会遇到一个大型魔物，将其打倒后把サボテンの花交给クルルファ。回到刚刚与大型魔物战斗的地方，继续向上走调查石台上的发光体，之后利用集落左侧出现的传送点回到家中。

オッドワードの谷



在大树前与さくや交谈，跟着她来到旅馆门口时さくや手中的便当被一个不明生物夺走。来到村右方的オッドワードの谷，在深处找到便当后回去找さくや。来到食堂得知有魔物抢走了食物，再次来到オッドワードの谷入口，得知要找到那魔物需要准备料理イワナの盐烧き，通过钓鱼获得イワナ后回到家利用フライパン制作料理，成功后前往オッドワードの谷。回到之前发现便当的地方，将イワナの盐烧き放在地上就会出现两头狮子，与他们战斗时要优先消灭颜色怪异能够使用魔法的那头，不能让它使用回复魔法，战斗结束后回到村子。

インヴァエル川

来到村子左上方的インヴァエル川，往前走发现路不通，回到村子的花店购买ハスライダーの种，在迷宫中使用后就可以直接过河了。前面的路很简单，一路上有不少强制战斗，发现记录点再向前走就会遇到BOSS，对方的攻击让我们很难靠近，用火属性魔法会比较好打些。胜利后来到上方调查石台上的物品。

交流祭



完成四个迷宫后回到自家门前与ウェルズ聊两句，之后前往兽人集落找オンドルファ得知关于交流祭的情报。找到ウェルズ，他称若要举办交流会的话主角必须有一个非常亲近的人，只要将新娘候补的好感度提升到八，并完成她的数件委托，在某件委托中主人公会说出自己是人类与兽人混血的秘密，满足这些条件就可以开交流祭了。

与ウェルズ交谈并告诉村民们要开展交流祭，然后来到兽人集落邀请クルルファ和オンドルファ，将自己的身分告诉クルルファ后她却拒绝参加。シア建议主人公做一束花送给クルルファ，并给了主人公一些花种，注意这几颗种子都有对应的季节，若不是在对应季节种下的话隔天必定会枯萎，种子对应季节的具体状况为：トイハーブ、ムーンドロップ为春季种子、ピンクキャット为夏季种子、チャームブルー为秋季种子。

与武具店的ガジ交谈，给他3个银、2个プラチナ以及1个エメラルド，第二天去找他就能获得ブローチ。接着与エリザ交谈得到リボン，将种出来的花、リボン和ブローチ斗交给シア，第二天再去找她就能得到“花束”。

将花束交给クルルファ后她便会同意参加交流祭，回到村中与ウェルズ商量好时间后就可以直接睡觉睡到交流祭。当天带着クルルファ与村人打招呼，之后回家休息，第二天出门时会获得“婚约指轮のレシピ”。

龙玄洞



求婚成功后会发生新娘失踪的剧情，去海边小屋与カルロス交谈得知新娘可能去了村下方的遗迹。使用ハスライダーの种渡河来到遗迹（就在海边小屋的对面），发现遗迹大门打不开后依次和ウェルズ、マージョリー、オンドルファ交谈，再次前往遗迹门就打开了。此时先别急着进去，先去杂货店买种子种出4个キュウリ、4个サクラカブ、6个ホウレン草以及4个カブ。

进入遗迹后一路前进来到“阳光集う春の间”，将所有敌人消灭后调查中央的石像，接着将4个サクラカブ放到石像上一旁的门就会打开。之后要在“龙骨舞う夏の间”的石像上放上4个キュウリ、“时を重ねる秋の间”的石像上放6个ホウレン草，最后“步み止まる冬の间”的石像上要放4个カブ。

在遗迹的最深处就是BOSS战，BOSS的平均能力不算特别强，不过行动速度很快，建议用些攻击速度较快的武器。BOSS还剩最后一点血的时候会跑到上方使用威力极可怕的暴风雪攻击，玩家要一边避开攻击一边快速向上移动，如果不主动上去的话暴风雪永远不会结束，BOSS使用这招时基本只要再砍它一刀就能结束战斗了。

关于婚后

成功将新娘子救出后就能迎来幸福的结婚典礼，结婚后经过三十天左右去与新娘对话，就会得知新娘已经怀孕的消息，此时可以选择要男孩还是女孩，选择之后再等待几十天孩子就会顺利出生了。本作中玩家最多可以拥有3个孩子。







与系列之前的作品相比系统上有了一些简化，玩家经营牧场的过程变得简单了些，初次接触此系列的玩家能够很快上手。本作在恋爱要素方面也有所增强，性格各异的数位新娘候补相信会让每个玩家在挑选时苦恼一番吧。若要说有什么不足的，那就是任务虽然丰富但难度偏低，以及语音量过少吧。

魔法工厂3



进入10月后，GEN小组对PSP的破解只能用势如破竹来形容，先有对5.55游戏的破解，没多久又公布了新的自制系统，现在要玩5.55以上的游戏已经没有任何障碍，在新的官方系统到来之前，PSP玩家可以好好享受这次的5.55游戏盛宴了。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



发售了一个月后，PSP go的价格也终于稳定了下来，基本1700元就有交易，如果买的时候搭了周边，相信还有砍价的余地。现在市面上最常见到的PSP go有编号为PSP-N1001的美版和编号为PSP-N1006的港版，港版会比美版贵些。两个版本的主要区别在于说明书使用语言（美版为英文，港版为繁体中文）、电源插头类型（美版为两头，港版为三头）、按键功能（美版决定键为×、取消键为○，港版则相反），除此之外两个版本的主机在功能和使用上并无二致。出于价格考虑，当然是买美版要划算一些，而港版则更适合部分用惯日版PS系主机○键决定的玩家，因为接下来日版的PSP go也于11月1日发售，不出意外的话日版会比目前市面上的两个版本价格都要贵，所以对○键决定有钟爱的玩家也可以选择港版。

在PSP go发售的同时，PSP go的高仿、组装周边也开始大量出现在市场上，对于动辄上百元的原装周边，组装周边倒是解决了一般玩家的周边需求，不过购买时也要注意一些杂牌或无牌的周边就不要考虑了，否则不但没有帮助还对机器造成损伤可就得不偿失了。因为PSP go硬件上的改变，一般购机时必要的周边就只有屏幕贴膜，高仿的Hori贴膜为15元，高仿卡登仕贴膜为20元，视个人情况还可以买一个收纳周边，一般的EVA包在15～20元，因为PSP go的包装里附有专用数据线和主机自带16G的内存，所以数据线和记忆棒就没有必要另外买了。

经过了近半个月的调整，PSP-3000的价格终于回落到了正常水平，黑色和银色均为1230元，白色的则和部分彩色机器持平，为1350元。不过这次PSP-3000的价格回落并没有顺便带动PSP-2000，由于市面上V3主板的PSP-2000不断消化，各商家的存货也开始吃紧，个别颜色还出现了缺货现象，PSP-2000各颜色的价格都维持在1000元出头的水平，有意购买PSP-2000的同学可要抓紧了。

NDSi继续维持着雷打不动的价格，日版售价为1350元，美版为1250元。完稿前收到任天堂要推出NDSi的新版机型——NDSi LL的消息，NDSi LL屏幕更大，并内置了许多小游戏，相信发售后势必会给现在的国内掌机市场格局面带来不小的冲击。



■PSP go的高仿Hori贴膜。



近半个月来可破解的PSP-2000和PSP-3000都开始陆续出现涨价或断货的局面，而且就在主机价格不断上涨的同时，记忆棒价格也跟着一路走高，索尼组装8G MARK2记忆棒的价格涨到了170元左右。

这段时间市场上最为热门的就属PSP-3000的黑色主机套装了，一来PSP-3000兼有实用性及更高的“放心度”（不用太过担心翻新问题），二来市场上还有数量较多的欧版和美版黑色主机（欧美地区PSP主机颜色通常没有香港及日本多样，主要以黑色、银色为主），这样就有了稳定的货源，价格也就相对彩色主机更加合理。但是尽管如此，一套黑色主机（单机+贴膜+8G高速记忆棒+数据线+收纳包）的价格也在1450元左右，建议有意购买的玩家不要等到年底购置主机，最好能在近期做出选择，因为按照去年的经验，PSP-3000可破解版本的主机在年末又将有可能出现价格暴涨的情况。新入市场的PSP go价格一路走低，差不多1600元左右的价格就可以成交，但是狭小的利润空间和使用习惯上极大的不适应，使得商家和玩家都对该主机退避三舍，有意购买者可以继续观望。

NDSi渡过了《口袋妖怪 心金·灵银》风暴后价格从新回到了稳定线，1450元的全套价格已经可以让人接受。



随着PSP新自制系统的来临，PSP玩家又引来了新一轮的破解游戏狂潮，不过要提醒各位玩家朋友的是，如果自己对PSP的破解一知半解，最好还是到有资质的电玩店专业升级，避免不必要的麻烦。

发售不久的PSP go主机价格已经开始下降，目前黑色和白色报价均为1650元，由于PSP go取消了UMD舱，只能从PSN购买游戏，不少玩家只能望而却步了，看来PSP go在国内的前景比较扑朔迷离。PSP-3000里蓝色和红色主机一直缺货，有消息称能破解的红色和蓝色现阶段有可能不再有了，所以近期市面上为数不多的红色和蓝色主机也是“物以稀为贵”，蓝色报价为1500元，而大红色则到了1600元左右。PSP-3000其他颜色主机价格稳定，黑色1180元，白色1450元，银色是1380元，黄色和绿色是1450元。

本文完稿前笔者收到最新消息，PSP-2000可破解的V3主板主机价格统一上涨了50元左右，报价在1020元，V3主板主机本身就是存货，现在已经停产，数量肯定是越来越少，V3主板的PSP-2000和PSP-3000的游戏兼容性是一样的，而PSP-2000更是经济实惠，所以还犹豫不决的朋友可要尽快下决定了。记忆棒方面，16G记忆棒严重缺货，目前报价在330左右，听相熟的商家说，由于芯片缺货才导致这次的价格上涨，未来一段时间里组装记忆棒的质量可能会很不稳定，购买时建议多做测试，买到性价比高的记忆棒。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，鸟冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1650	1250	1020	985	800	1250	300（HG）	145（HG）
广东深圳	龙漫电玩	1700	1270	—	1070	850	1250	250（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1600	1250	1100	890	850	1280	340	175
陕西西安	快乐多电玩	1650	1180	1020	980	830	1180	330（HG）	190（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1630	1080	700	710	500	1100	255	120
哈尔滨	鑫星电玩	1640	1100	730	700	500	1150	230	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1230	1030	—	850	1250	320（HG）	180（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1800	1200	1450	—	1000	1250	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1250	—	—	900	1150	320	180



栏目主持：乌冬　文　就爱360

淘宝商家还真是与时俱进，那边各大电视台刚刚开通高清电视节目，这边各商家开始卖高清视频。视频种类不少，有电视剧、有纪录片，来源当然是各高清频道。不过为了节省容量，原本的1080i分辨率的节目已经被压缩为720P。格式则是MKV的，可以选择字幕和声道。淘宝卖家把视频刻录到DVD光盘上，一张盘的售价是5元，利润不少。不过可惜的是，这些MKV格式的视频，无法被Xbox360和PS3所支持。期待微软和索尼来升级固件吧。下面看看近期有什么新鲜掌机周边问世。

NDSi手提包

品名：DSi Quilted Tote
种类：保护包
出品：BD&A
对应机种：NDSi
官方价格：14.99美元





非常适合MM使用的NDSi包包，长长的手把很适合拎在手上。包包里面是天鹅绒内衬，并为主机和配件预留了专门的位置，可以放下NDSi主机、触控笔以及三枚游戏卡带。包包有蓝色、白色、紫色三种颜色可选，并辅以花纹，看起来非常时尚。

M2记忆棒套装

品名：Memory Stick Micro Media
种类：记忆棒
出品：SCE
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/PSP go
官方价格：34.99美元



PSP go内置了16GB闪存，但仍有玩家觉得容量不够，那还是用记忆棒来扩充容量吧。在PSP go上，索尼舍弃了老型号PSP上惯用的普通记忆棒，转而采用了体积更小的M2记忆棒。最近，索尼更是趁势推出了PSP全系列都可以使用的M2记忆棒产品。产品的秘诀就在于附带了独立转接卡，将M2记忆棒插入转接卡会变为普通记忆棒，老型号的PSP就能正常使用了。4GB的套装产品售价要接近300元人民币，性价比好低哦。

PSP go保护包

品名：PSP Go Protective Case
种类：保护包
出品：SPIG
对应机种：PSP go
官方价格：19.99美元







保护包除了要能够保护主机外，使用上也应该更方便。这款PSP go专用的保护包则具备同时具备了这两个优点。包包采用了仿皮材质，柔软又有弹性，可以很好的保护PSP go。另外，包包采用了类似钱夹式的开口设计，可以在不拿出PSP go的情况下也能进行游戏。包包有蓝色和黑色两种颜色可选，感觉还是蓝色好看些。

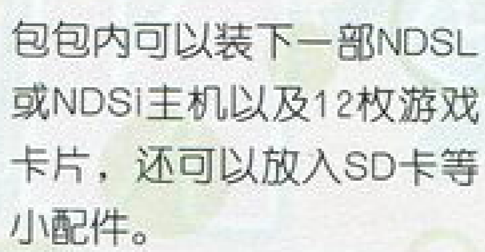
NDS腰包





品名：Trip carrying case
种类：保护包
出品：Mosquito
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：19.99美元

开头介绍了适合女性玩家用的手提包，再来介绍一款适合男孩子们用的腰包。包包的外观很个性，大大的9给人深刻的印象。包包还附带腰扣，可以挂在腰上。别看包包体积小，其实内有乾坤。包包内可以装下一部NDSL或NDSi主机以及12枚游戏卡片，还可以放入SD卡等小配件。





PSP go AV视频线



品名：PSP go AV Cable
种类：视频线
出品：SCE
对应机种：PSP go
官方价格：19.99美元

PSP-2000的视频输出功能深受玩家喜爱，这个功能也在PSP-3000、PSP go上继续予以保留。不过，最先推出的视频输出线只有色差端子，这可苦坏了家里只有老型号电视的朋友。而这次索尼则考虑地相当周到，推出了PSP go专用的AV视频线。线材一端插入PSP go的多功能接口，一端则有三个端口，分别对应视频输入以及左右声道的输入。让没有色差端子的老型号电视也能显现PSP的图像。不过话说回来，PSP本身画面分辨率就低，用色差有点大材小用啊，AV刚刚好。





PSP高保真线语音线控耳机

品名：PSP Microphone Headset
种类：耳机
出品：Lepo
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：89元

索尼自家产的线控外形实在老套，不喜欢的话，那就选择这款PSP高保真语音线控耳机吧。产品分为耳机和控制器两部分，控制器呈正方形，做工精致，通过上面的按键，我们可以控制音乐的快进、快退，还可以暂停播放，并调节音量大小。控制器的侧面还有HOLD按钮，可以锁止按键。耳机的插头采用了24K镀金技术，音质不错。产品还内置了麦克风，能够支持对应语音输入的游戏，也支持SKYPE功能，可以拨打网络电话。









NDS软件学院

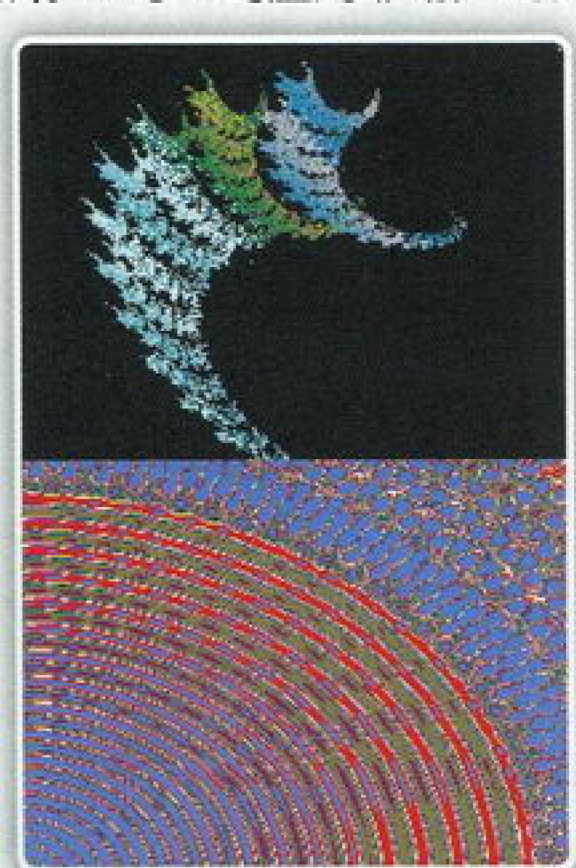
第十一届全运会的开幕式着实精彩。除了大搞人海战术的文艺表演，空中的那只巨碗更给人深刻的印象。巨碗不停变换影像，并上下浮动，和文艺表演很好地融合在了一起。另外，由海峡两岸四位歌手演唱的全运会主题歌《相亲相爱》琅琅上口，也很好听，贯穿整个演出的改编后的《沂蒙山小调》更是让人陶醉。下面看看最近NDS上有哪些新软件问世吧。





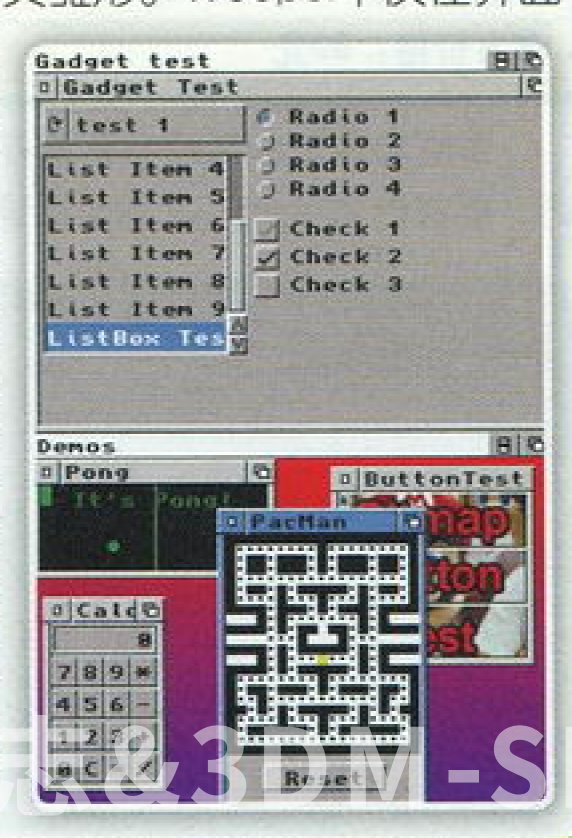

Zognc新版公开

NDS上的计算器软件Zognc于10月15日、24日先后放出V0.15、V0.16两个新版。新版加入了对分形数学和曲线、直线的支持，可以在屏幕上绘制出各类函数曲线。Zognc的应用非常广泛，已经不仅仅是单纯的计算器那么简单，而成为了学习数学的好工具。据作者透露，Zognc以后还会增加记忆功能以及对复数的支持。



Woopsi新版放出

NDS上的仿Windows程序Woopsi于10月22日放出V3.9版。新版加入了测试文件夹；增加了载入BMP图片的功能；修复了键盘鼠标示例的错误；解决了帧删除的问题；更新了版权声明。经过多次更新，Woopsi已经初具雏形。Woopsi不仅在界面上与Windows类似，有对话框、滚动条、窗口等多种元素，还有计算器、迷你游戏等众多小功能。只是软件开发进度缓慢，希望早点推出正式版才好。



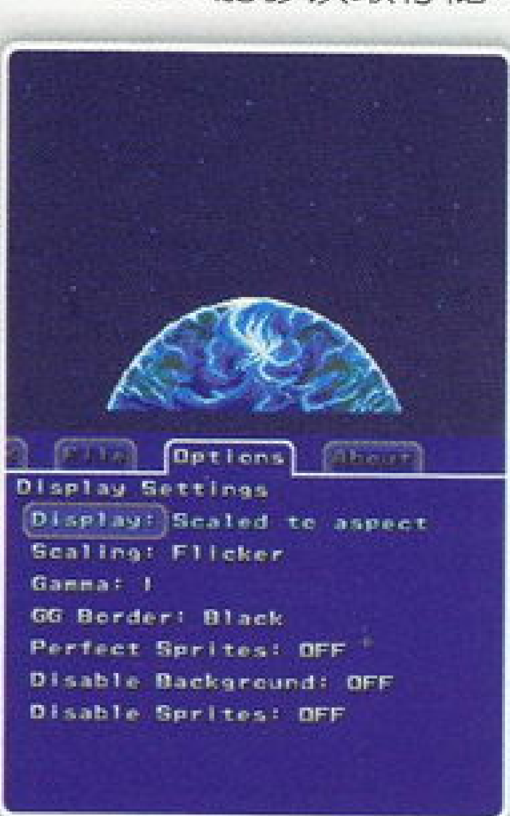
S8DS新版发布

NDS上的SMS模拟器S8DS于10月中旬放出V0.1、V0.2、V0.3三个新版。新版支持ZIP压缩格式的ROM；可以正确地识别PAL、NTSC制式的游戏，从而将画面放大到合适的尺寸显示；支持存档；载入游戏后，界面会自动关闭；加入了对内部BIOS的支持；修正了BIOS方面的问题。S8DS不仅能够运行SMS（SEGA Master System）的游戏，还能运行GG（Game Gear）以及SG-1000的游戏。



软件的作者是大名鼎鼎的FluBBa。在GBA时代，FluBBa曾开发了包括FC模拟器在内的数款GBA用模拟软件。FluBBa酷爱GBA，进入NDS时代后，FluBBa仍旧坚持GBA软件的开发。本次转向NDS平台推出S8DS着实让人有点吃惊。由于有在GBA平台上开发SMS模拟器的经验，所以S8DS的模拟度非常地高，能够运行大部分SMS、GG游戏ROM，而且速度流畅，声音正常。

S8DS能够读取存储卡内的ROM。运行后，下屏显示软件菜单，上屏显示游戏画面。用户可以改变游戏画面显示尺寸，也可以调节游戏运行速度。游戏时，按NDS的START键可以暂停游戏，按SELECT键重启游戏，A、B键分别相当于SMS手柄的2号、1号键。



UsrCheatUp新版发布

NDS上的金手指代码更新软件UsrCheatUp于10月上旬推出V2.7版。新版修复了在DSOne和M3i烧录卡上运行的错误；加入了版本更新功能，按NDS的X键可以查看是否有最新版本的程序，如果有则可以按START键开始更新。使用UsrCheatUp能够自动从网上获取最新的金手指代码，如今又加入了程序自动更新功能，更是大大方便了玩家。



WinDS PRO DSi新版公布

电脑上的NDS模拟器软件WinDS PRO DSi于近日推出V2.3.2版。新版加入了9月26日放出的usrcheat.dat文件；将iDeaS更新到V1.0.3.3 beta 2版；将VBA-M更新到SVN 913版；将DeSmuME更新到VB0.9.4+r2920。你可能在为使用哪款NDS模拟器而苦恼，WinDS PRO DSi则可以帮你。

WinDS PRO DSi内置了包括No$gba、iDeaS、DeSmuME在内的多款NDS模拟器以及GBA模拟器VBA，并且提供了图形界面，让你可以快速地调用某个模拟器来运行NDS游戏。WinDS PRO DSi需要在电脑上安装，安装完毕后，在Windows开始菜单中会找到WinDS PRO DSi快捷方式，点击后会弹出模拟器选择界面。WinDS PRO DSi内含的软件多多，其中以No$gba的版本最多，包括No$Zoomer、No$gba 2x等都可以找到。

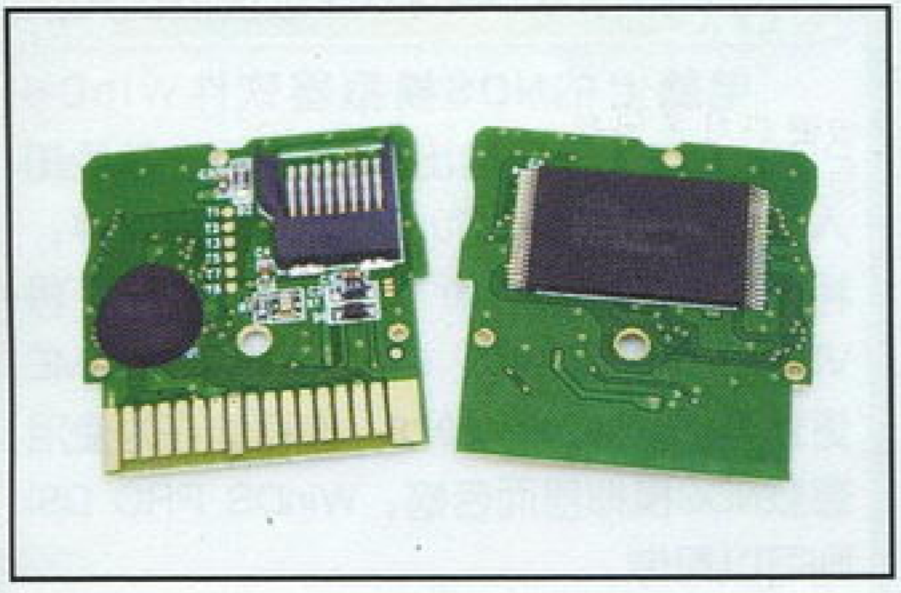


烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

原生支持1.4系统，黄金版DSTTi上市

DSTT想必是NDS玩家非常熟悉的烧录卡了，它是继R4之后在国内乃至全球最为普及的烧录卡品牌，廉价稳定易用都是它突出的特点，所以很多玩家也曾把DSTT作为购机配置的首选烧录卡。不过在今年的8月份，任天堂进行了一次大规模的升级封杀，新版的1.4系统固件难倒了当时的所有烧录卡，这其中也包括了稳定廉价的DSTTi。在经过了漫长的一段等待之后，DSTT官方现在已经放出了1.4固件升级程序，早期购入DSTTi的玩家全部可以升级内核固件，并且官方也在同期推出了黄金版的DSTTi，新版的DSTTi可直接支持1.4系统的NDSi，玩家购买后可直接使用。除此之外，DSTTi的内核也更新到了最新的1.17a07版，近期发布的《偶像大师 华贵星辰》等游戏也已全面支持，这为进一步破解NDSi专用游戏奠定了良好的基础。目前的新内核，无论是新版的黄金版DSTTi还是原先的普通版DSTTi都可使用，老用户可以放心升级。



▲DSTTi采用的大容量Flash芯片是固件升级的良好保证。



▲黄金版DSTTi的官方网站为“WWW.NDSTTi.CN”，玩家可以在网站上获取最新资讯。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC6
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组在10月23日发布了EZ5系列的最新内核固件，此次升级主要修复了若干内置反烧录补丁的游戏，并增加了对N

DSi混合游戏的支持：

· 支持了《立体绘图方块》（3499）的1MB存档；
· 修正用户反映的游戏拖慢死机问题；
· 修正Fatal error:FAT2问题；
· 修正.dat文件的存放位置；
· 修正一些Homebrew的兼容性；
· 改变默认皮肤，增加语言文件；
· 增加DownloadPlay开关，默认情况下位关，需要DownloadPlay时可以打开。
· 对《口袋妖怪 心金》（4168）、《口袋妖怪 灵银》（4169）、《马里奥和路易RPG3》美版（4171）、《沙加2 秘宝传说 命运女神》（4186）、《金田一少年的时间簿 恶魔杀人航海》（4192）、《狼与香辛料 渡海之风》（4207）、《偶像大师 华贵星辰》（4187）、《王国之心 358/2天》美版（4225）、《蓝龙 异界的巨兽》（4258）、《王国之心:358/2天》欧版（4261）、《真·女神转生 奇幻之旅》（4263）、《马里奥和路易RPG3》欧版（4267）、《多湖辉的头脑体操 第3集 不思议之国的解谜童话》（4269）、《多湖辉的头脑体操 第4集 时间机器解谜大冒险》（4270）、

《钢铁大师》（4271）、《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》美版（4273）、《雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火》（4247）、《雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪》（4248）、《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》欧版（4292）、《元素猎人》（4327）等游戏内置了反烧录补丁；

·支持了《我的健康饮食老师》法版（3922）、《经典填词游戏》美版（3929）、《经典填词游戏》欧版（3938）、《我的健康饮食老师》欧版（3939）、《我的健康饮食老师》美版（3949）、《我的健康饮食老师》德版（3952）、《经典填词游戏》（3970）、《我的健康饮食老师》意版

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR新版内核升级

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M54 v4.5 X
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在10月20日更新了M3DSR/G6DSR的新版游戏内核，这次更新主要是修正近期的反烧录游戏和NDSi共通游戏在烧录卡上的兼容问题：

·整合欧美版语言界面，支持在欧美版和亚洲版的G6/M3DS Real和M3i Zero硬件上同时使用；

·解决了《我的健康饮食老师》法版（3922）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《经典填词游戏》美版（3929）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《经典填词游戏》欧版（3938）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《我的健康饮食老师》欧版（3939）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《我的健康饮食老师》美版（3949）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《我的健康饮食老师》德版（3952）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《经典填词游戏》法版（3970）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《我的健康饮食老师》意版（3980）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《偶像大师 华贵星辰》NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·修正了《巨龙之战》（4237）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《我的宠物鹦鹉》（4238）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《魔法俏佳人 你的信念》（4244）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火》（4248）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪》（4249）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·解决了《减肥达人》（4256）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·修正了《蓝龙 异界的巨兽》（4258）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《王国之心 358/2天》（4261）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《真·女神转生 奇幻之旅》（4263）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《马里奥和路易RPG3》欧版（4267）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《多湖辉的头脑体操 第3集 不思议之国的解谜童话》回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《多湖辉的头脑体操 第4集 时间机器解谜大冒险》回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《钢铁大师》（4271）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《马里奥与索尼克在温哥华冬奥会》回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《价格竞猜2010》（4284）游戏启动黑屏的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《HMH西班牙语词汇》（4274）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4292）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《小鱼消消乐》（4294）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《只想告诉你 情感培育》（4301）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《美食从天而降》（4303）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《海豚岛：水底冒险》（4304）NDSi共通游戏兼容问题，现在可以在NDSi/NDS上正常使用；

·解决了《料理妈妈3》（4309）不能正常使用即时存档的问题；



文 C.H.1. 编 乌冬

PSP软件学院

伴随着新主机的推出，索尼开始大打降价牌，PS3降价10000日元，PSP-3000也降价3000日元。从目前情况看来，降价卓有成效，至少在日本，索尼系主机的销量有了数倍的增长。只是吸引人的大作还是太少，索尼得多搞点游戏给玩家才成。下面看看最近PSP上有啥新软件问世吧。

破解

新版5.50GEN固件放出

上次我们提到可以通过替换游戏内部数据的办法，让原本只能运行于5.55固件上的游戏运行于更低版本的固件上。但这个办法实在太过麻烦。终于，到了10月中下旬，GEN小组再次带给大家惊喜，推出了改进后的5.50 GEN自制固件。用户将PSP刷为新版5.50GEN固件后，可以直接运行原本需要5.55、6.0以上固件才能运行的游戏，而无需对游戏进行解密。至截稿前，GEN小组已经发布了5.50GEN-C、5.50GEN-D、5.50GEN-D2等多个版本。新固件增强了稳定性，并提升了游戏兼容性，包括《灵魂能力 破碎的宿命》、《GT赛车PSP》、《FIFA 2010》等游戏以及PPA等软件都可以正常运行了。不过要注意，新版5.50GEN固件只适用于PSP-1000以及非V3主板的PSP-2000。使用V3主板的PSP-2000以及PSP-3000还有PSP go目前还无法刷入新版5.50 GEN固件。恐怕看到这个消息，好多老玩家要偷着乐了吧。看来即使到今天，V3主板仍是一块难啃的骨头。

Snes9X新版发布

好久没有更新的PSP上的SFC模拟器Snes9X有了改良版，于10月中旬放出Euphoria R2、R2.1版。新版修复了载入ROM时的错误；解决了当ROM文件夹内放入大于200个ROM时程序会崩溃的问题；修复了无法正常退回到XMB界面的问题；去掉了信息显示界面；加入了最新版的snesadvance.dat文件；增加了对5.50GenC、5.50GenB自制固件的支持。



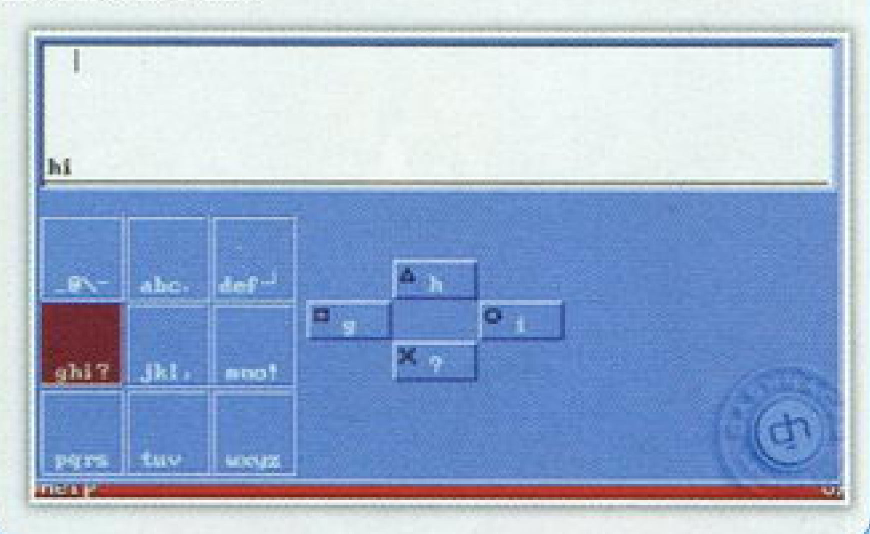
DaedalusX64新版发布

PSP上的N64模拟器于10月中旬发布Alpha Rev 435、Alpha Rev 436等多个新版。新版中修正了编译器警告的错误；解决了文字输入方面的问题；修复了《纸片马里奥》无法正常运行的问题；优化了代码；加入了高级选项菜单。



PSPKVM新版发布

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于近日放出V0.5.4 Test 8、V0.5.4 Test 11等多个版本。新版加入了新图标；变更了网络设置；简化了命令处理；改变了部分按键的颜色；改进了虚拟键盘的按键定位。



自制软件

GameMusicGear新版放出

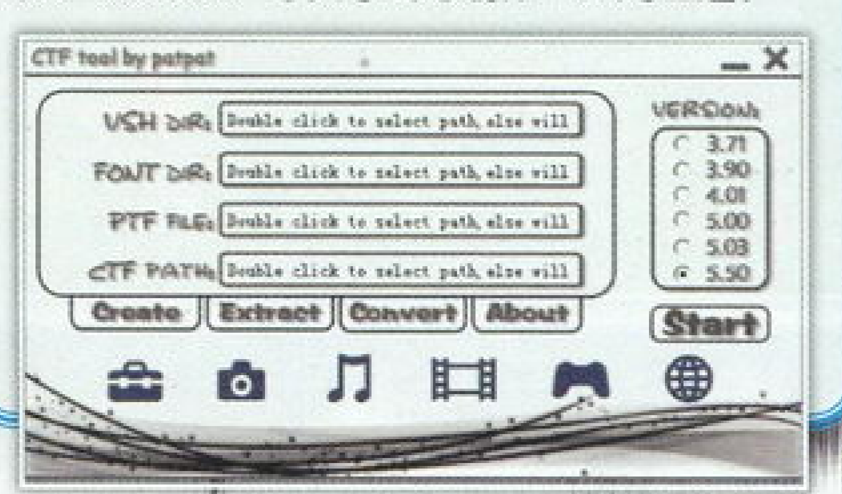
PSP上的音乐播放软件GameMusicGear于10月22日发布V1.3版。新版加入了新的视觉效果；更换了新的图标；改进了视觉插件；修复了睡眠模式运行的错误；当歌曲标题过长时会以滚动方式显示标题；修正了歌曲图片显示尺寸问题；解决了载入ZIP、RAR压缩文件的错误。GameMusicGear采用了插件式设计，可以通过添加插件的方式增加对不同格式歌曲的支持。



GameMusicGear支持歌词同步显示，可以更换皮肤，而且界面十分漂亮。

CTFtool GUI新版公开

电脑上的PSP主题制作软件CTFtool GUI于10月10日放出V3.1版。新版解决了5.03固件用主题无法解包的问题；修正了双击解包时长文件名自动转为短文件名的错误；解决了部分主题转换后图标丢失的问题以及部分主题转换后菜单文字位置错误的问题。CTFtool GUI由国人Patpat制作，分为中文、英文两个版本，有打包、解包、转换三大功能，可以方便地制作PSP用主题。



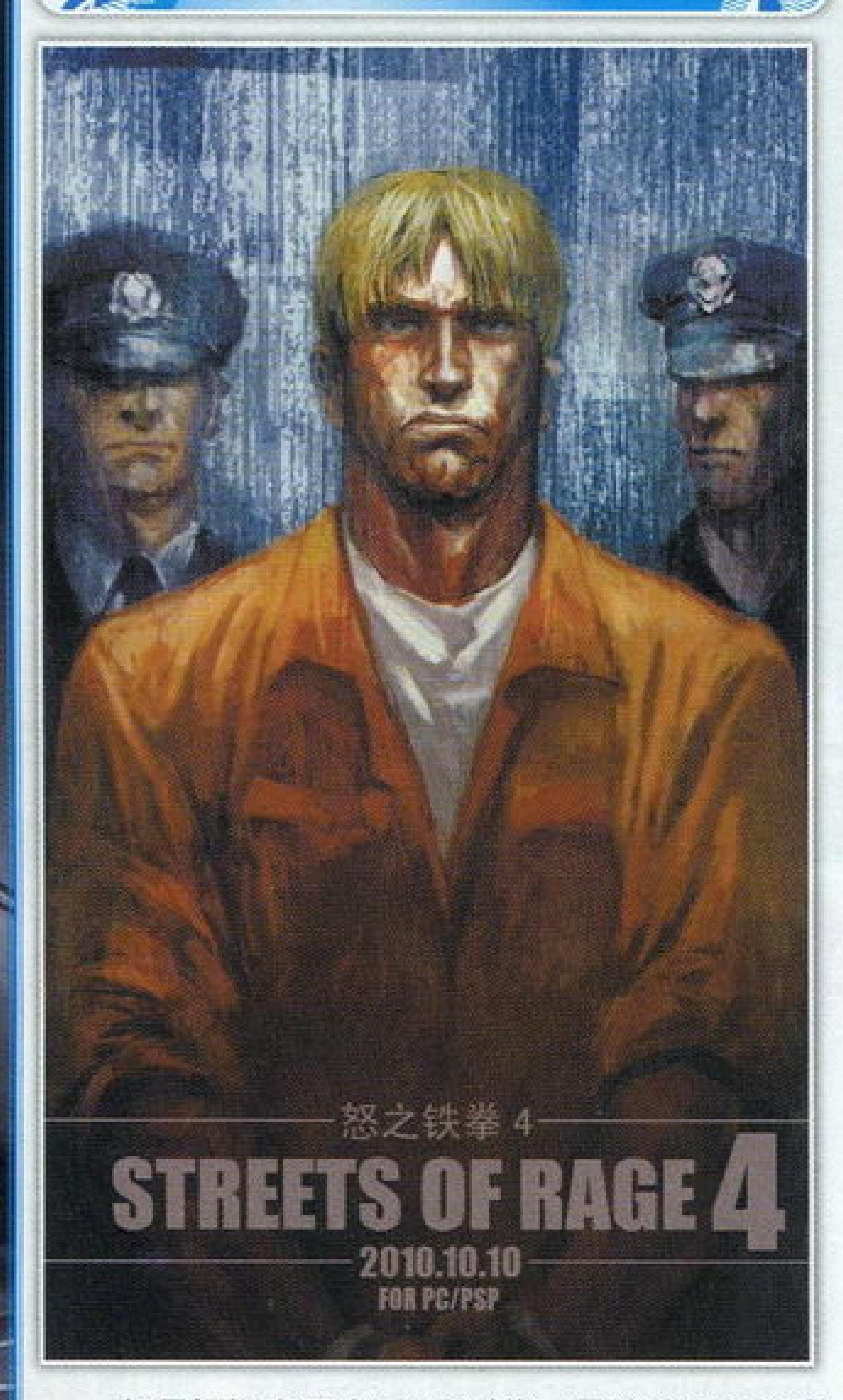
PPA放出

PSP上最好的视频播放软件PPA于10月上旬放出V3.0.6版。新版加入了对ASS、SSA字幕，并能够播放3GP格式的视频。3GP是手机中常见的视频格式。由于手机用户数量庞大，所以3GP已经成为一种非常流行的格式，网上可以找到大量的3GP格式的视频资源。PPA加入对3GP的支持，大大增加了PSP用户的可选择范围。





《怒之铁拳IV》锐意制作中



如果问问老玩家，MD时代，最棒的ACT是哪个？相信很多人会回答是《怒之铁拳》。这款由世嘉制作的游戏，一共推出了3代。最初因为只有3个人，被国人称为《格斗三人组》，后来人物增加到4个，又被称为《格斗四人组》。游戏最大的特点是爽快感十足，是ACT类游戏的典范，也是当初世嘉对抗SFC《快打旋风》的法宝。遗憾的是，在推出3代后，《怒之铁拳》就没有了续作。而现在国内玩友江西恐龙等一干人打算制作《怒之铁拳》的第四作，让经典游戏再次复活。

对于江西恐龙，朋友们应该不会陌生吧，他曾经是咱们《掌机王SP》的资深撰稿人。前段时间，由他制作的真人《东东不死传说》引起了大轰动，游戏都是实拍的真人，恐龙可是花费了数年的时间才完成的。在《东东不死传说》的制作接近尾声的时候，江西恐龙便和同事黄文韬约定了下一个制作目标，那就是《怒之铁拳IV》，后来制作团队又陆续有夏季和Allan.Cylakes两人加入。其中江西恐龙负责策划和关卡设定，黄文韬负责游戏整体美术定位，夏季负责部分角色的绘制，Allan.Cylakes则负责游戏系统的基本框架。

《怒之铁拳IV》将会同时推出电脑、PSP两个版本，其中电脑版的分辨率要高一些，为960×540像素；PSP版的分辨率自然要低一些，与PSP屏幕分辨率相当，为480×272像素。游戏是基于Open Bor制作。Open Bor是一款开放性的游戏开发平台，有多个平台的版本推出。这也意味着，实际游戏时，我们需要在PSP上先启动Open Bor，再运行游戏。游戏故事从前国防部长查尔斯·莱德被刺杀开始，而行刺者竟然是现任国际刑警特搜组小队长的艾可索。游戏正在紧张制作中，从目前公布的图片看来，角色绘制粗犷，背景也很精细，相信这会是一款好游戏。



《Taupe Chrono》推出

PSP上的打地鼠游戏《Taupe Chrono》于10月上旬正式放出。游戏的操作很简单，每个洞口都对应一个PSP按键，当地鼠冒出来时，快速地按下相应的，锤头就会砸下来，要手疾眼快哦。游戏中共有10种不同的地鼠，很是可爱，只是游戏场景太过单一，只有一个。



继上辑攻略后，这次为大家带来最后三个分支结局以及最强隐藏BOSS的研究内容。本作虽然在叙事手法上趋于平淡，构架却出奇的大气，算上各种深度要素，要完全体会其魅力至少得花上100小时的时间。人类何去何从，就由你在游戏中的理念来决定吧。

文 胧月 美编 Juxi

研究中心 Research Center

真·女神転生 STRANGE JOURNEY

NINTENDO DS

真·女神转生 奇幻之旅

真·女神转生 STRANGE JOURNEY

Atlus	RPG	2009年10月8日	日版
1人	1Gb	6279日元	无对应周边

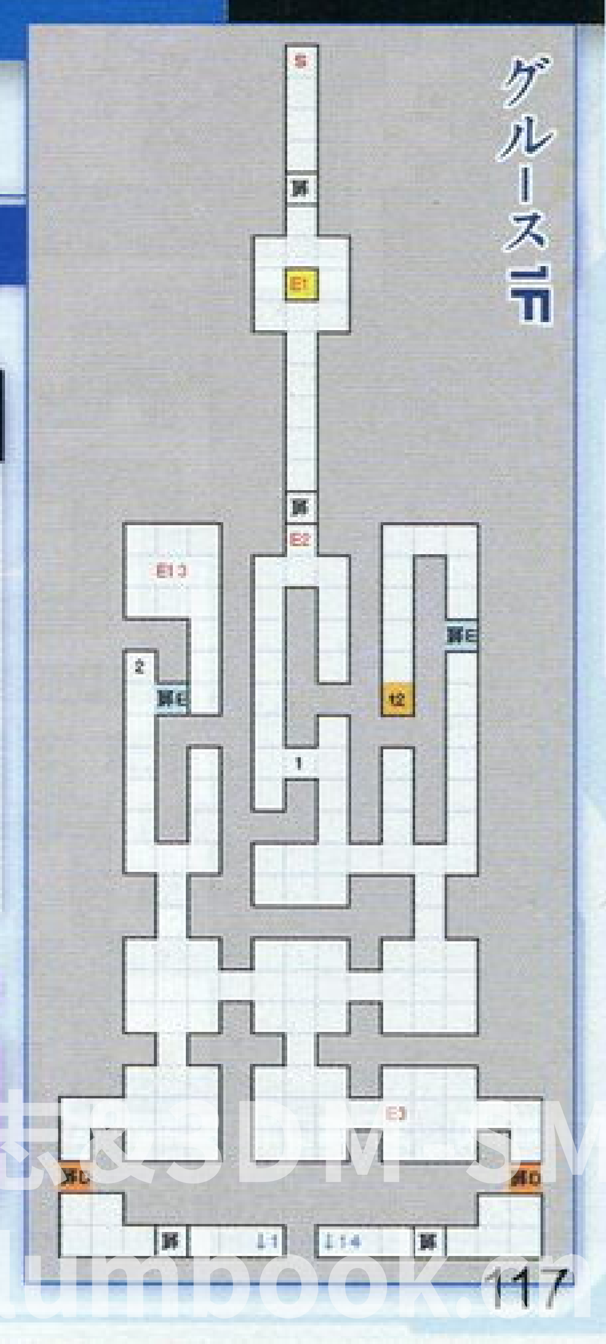


攻略流程

天鹤座

主线任务26 グルースのエキゾチック物质

新区域天鹤座兼备了之前若干区域的地貌特征，这里是地母玛亚以幻觉之力构筑的区域。和以前区域不同的是，这里不仅栖息着诸多恶魔，连天使军团也在幻觉的隐蔽下构筑了自己的基地，神魔两种势力的对立日趋白热化。在异空间中积累了种种经历的人们，心理上也产生了微妙的转变。正在这时，被缴获了武装的杰克残党在莱昂的领导下利用恶魔技术发动暴乱。希梅涅斯主张以暴制暴，将莱昂部队杀光；而泽蕾宁则想拜访大天使麦斯特玛，请教不动干戈地解决事件的办法。



流程

グルース 1F

◆在E2发生剧情对话。◆在E3与大天使マンセマット对话。◆自动返回レッドスプライト。

レッドスプライト

◆与ヒメネス对话，被问及是否以武力镇压暴乱，答案有“同意”和“再观察一下情况”（オマエだって、やる见だよな？　やる气だ/少し样子を见よう）。

◆与ゼレーニン对话，被问及是否愿意带她去见大天使，答案有“带她去”和“不带”（お愿いよ 连れて行こう/いやだ）。

※不管主人公如何选择，流程并不受到影响。

主线任务27 ジャック部队を镇压せよ

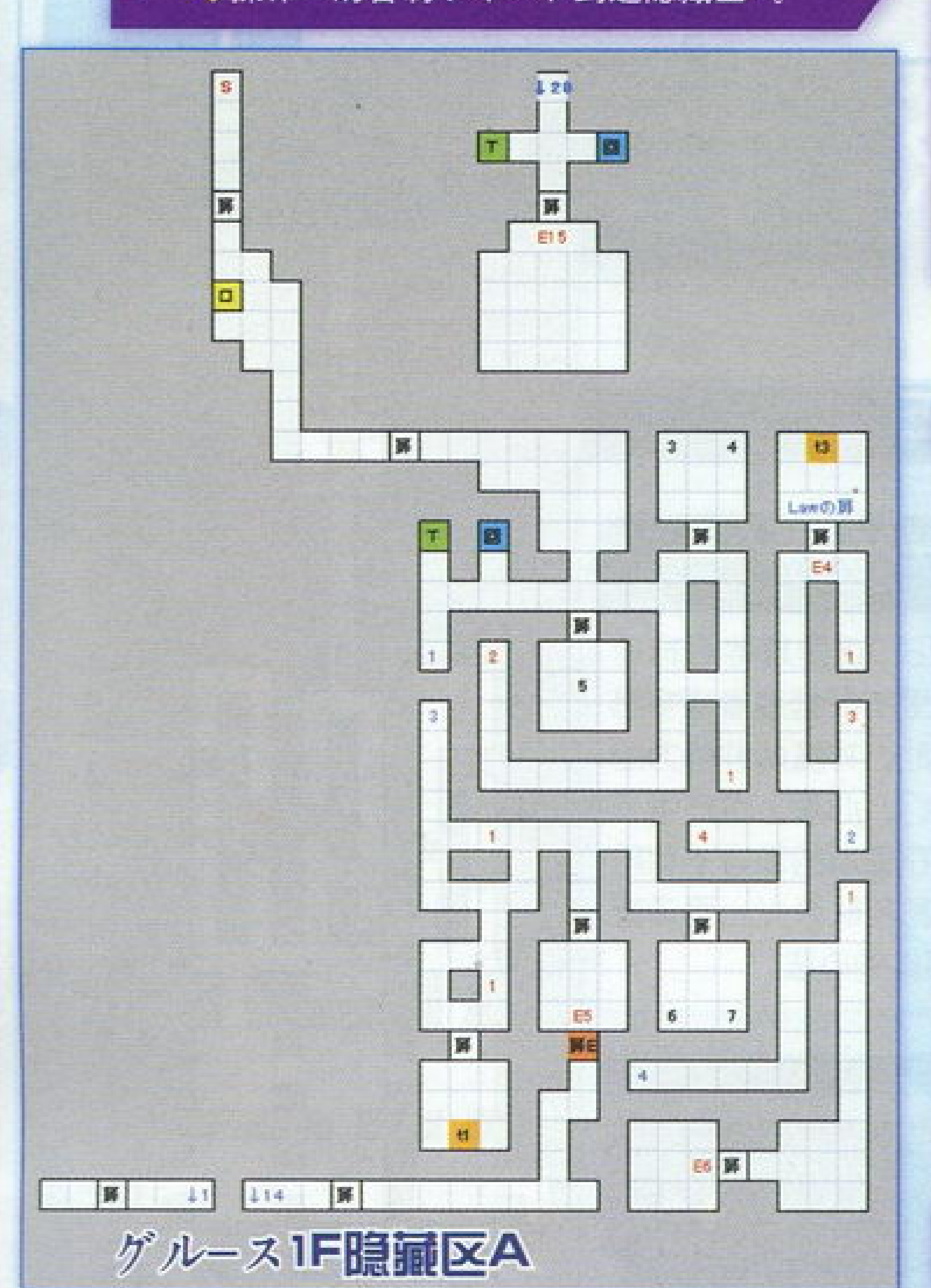
在天使的基地里找到麦斯特玛，被告知天使的歌声拥有将人类引导向“善”的奇妙力量。遗憾的是，随着时代变迁，既有天使的歌声已经无法影响现在的人类，惟一的方法是将有灵性的人类引渡为新的天使，继而在神的意志下引导人类，泽蕾宁无疑是最佳人选。

化为天使的泽蕾宁前往杰克部队基地，在她的吟唱下，莱昂极其手下都放弃了抵抗，表示愿意接受天使的指引。希梅涅斯却认为天使的歌声不过是洗脑术，失去自主意志的生命与行尸走肉无异。

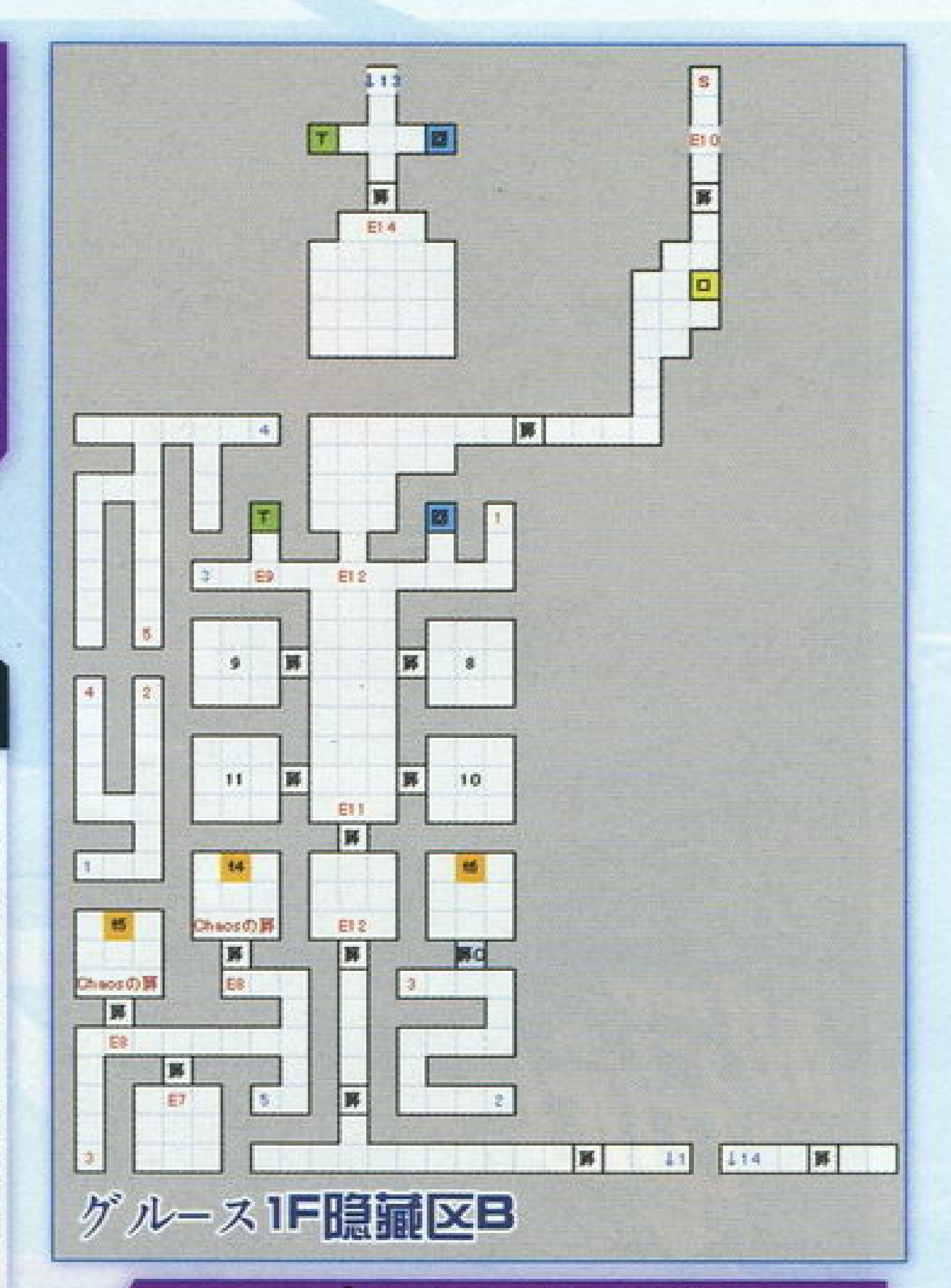
流程

グルース 1F

◆操作E1的管制ポイント到达隐藏区A。



グルース1F隐藏区A



グルース1F隐藏区B

グルース 1F隐藏区A

◆在E6与マンセマット对话，被问及是否愿意成为天使，答案有“我要成为天使”和“保持沉默”（ではお二人方、如何いたしましょう？　自分が天使になると言う/默っている）。◆与ゼレーニン发生对话，被问及“在光之力下重生的我的样子如何？”，答案有“很漂亮”、“令人敬畏”、“没有任何问题”（光の力で生まれ变わったわたしの姿は……　绮丽だ/恐れ多い感じだ/何も问题はない）。◆返回レッドスプライト号。

ジャック部队基地 1F

◆在E4发生剧情。◆返回レッドスプライト号。

主线任务26 グルースのエキゾチック物质（2）

解决了暴乱事件，接下来就是突破被封印的门，找到这里的地母玛亚了。前往地底的方法有三个，其一是利用泽蕾宁的天使之歌将恶魔无力化并臣服；其二是强行打倒恶魔长，突破封锁；其三是歼灭莱昂的部队，为曾经被该部队折磨的恶魔报仇，作为交易，恶魔长会对我方放行。作为主人公的你将会如何选择呢？

流程

レッドスプライト号

◆获得稀有forma“巨人之牙”。◆前往ラボ获得主部件“スペーススキャナB”。

グルース 1F隐藏区A

◆操作管制ポイント到达隐藏区B。

グルース 1F隐藏区B

◆在E7与恶魔长对话，被问及是否愿意帮助它歼灭莱昂部队，答案有“明白了”、“拒绝”、“让我再考虑考虑”（あの人间どもを始末してくれれば、その封、解除しても良いぞ　わかつた/断る/少し、考えさせてくれ）。◆在E9与ヒメネス对话。◆在E10与ゼレーニン发生剧情，被问及是否依靠她的歌声打开封印，答案有“感谢你，请务必歌唱”、“不好意思，不需要”、“让我再考虑考虑”（どうですか、この提案は？　ありがとう、ぜひ歌ってくれ/悪いが、必要ない/少し、考えさせてくれ）。◆返回レッドスプライト号。

レッドスプライト号

◆被问及是否与恶魔进行交易，答案有“可以交易”和“应该拒绝恶魔的要求”（グルースの悪魔たちと取引すべきだと考えますか？　彼らと取引するのがいい/それはやめるべきだ）。◆被问及是否要借助天使歌声的力量让恶魔无力化，答案有“交给她吧”和“不应该借助她的力量”（ゼレーニン中尉にグルースの悪魔の无力化を頼みますか？　ゼレーニンに任せよう/頼むべきではない）。

打开封印的路线有如下三种（※玩家的选择会导致阵营属性发生偏移）

1.天使咏唱路线

グルース 1F隐藏区B

◆在E10与ゼレーニン对话，选择是否请求她唱歌，想走这条路线的话，答案必须选择“はい”（歌唱の要请をしますか　はい/いいえ）。◆在E12发生剧情后，E11处的封印门打开。

2.强行突破路线

グルース 1F隐藏区B

◆在1F的E7选择是否打倒恶魔并强行突破，想走这条路线的话，答案必须选择“はい”（恶魔を倒し强行突破しますか？　はい/いいえ）。打倒后E11处的封印门打开。

BOSS战：LV49邪鬼グレンデル

HP不到600的弱BOSS，注意其物理耐性、铳无效，用魔法能轻易打倒。

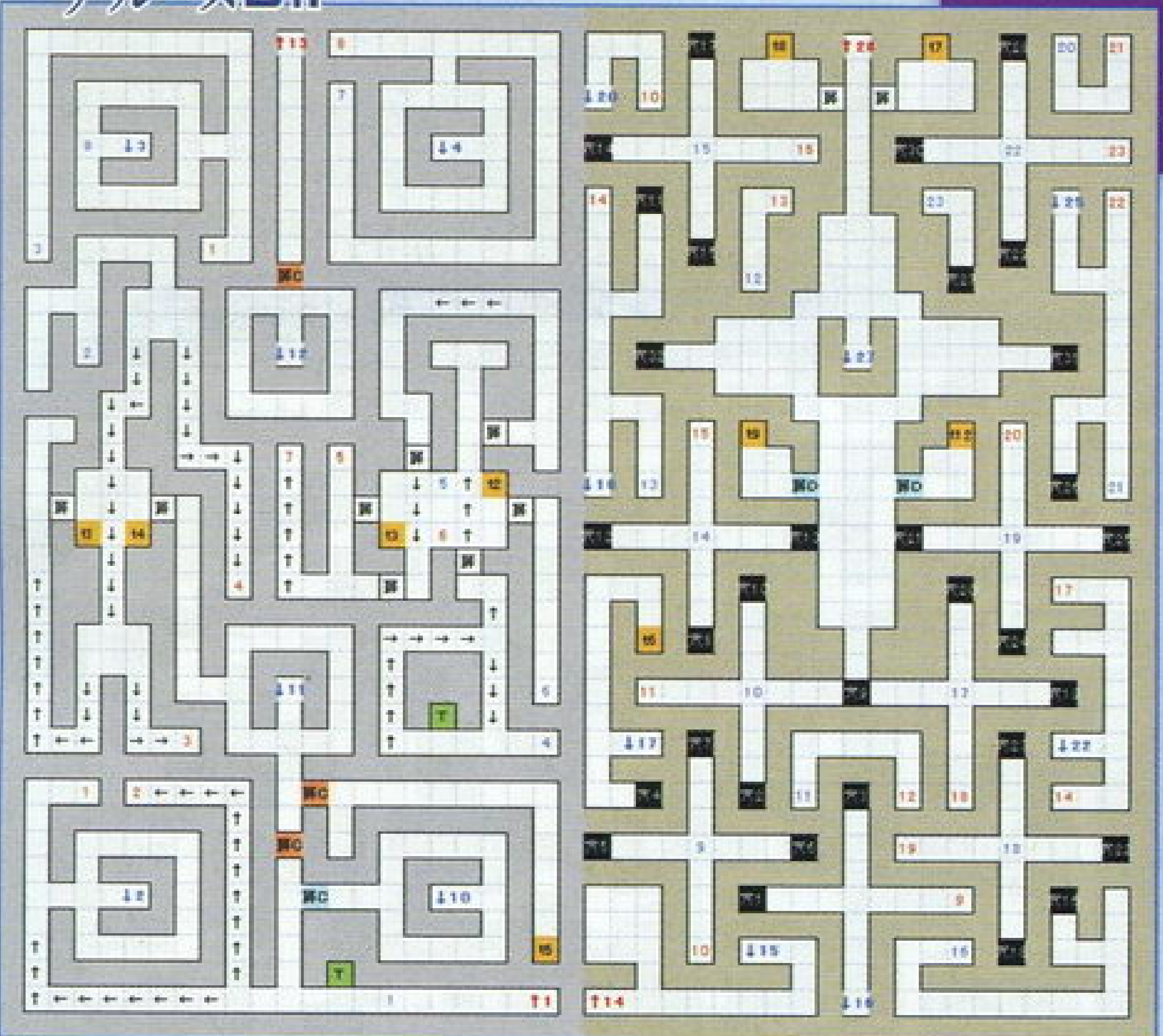
3.莱昂部队歼灭路线

ジャック部队基地 1F

◆在E4选择是否歼灭杰克残党，想走这条路线的话，答案同样必须选择“はい”（ジャック部队のせん灭を行いますか　はい/いいえ）。

グルース 1F隐藏区B

◆前往E7向恶魔长报告，E11的封印门打开。



グルースB3F





主线任务26 グルースのエキゾチック物质(3)

接下来的任务就是打倒幻觉之母玛亚，夺取EX物质。玛亚倒下后，人类的最终道路也明朗起来。摆在队员们面前的有3个选项：一是投向神的阵容，听从3贤者的教义，让人类在天使的领导下达成绝对统一的思维群体；二是如同路西法所说，让恶魔帮助地球完成对堕落的人类的清洗，由异空间吞噬现有人类文明，让生命回归原始而自由的时代；三是非神非魔，由人类来把握自身的命运。抱着不同的信念，一部分队员跟随泽蕾宁离舰，投向天使一方；另一部分队员则跟随希梅涅斯离舰，追求原始而弱肉强食的世界。舰上队员的减少导致作业量的增加，但我们依然要前往下一个区域，异空间的核心。

流程

グルース 1F隐藏区B

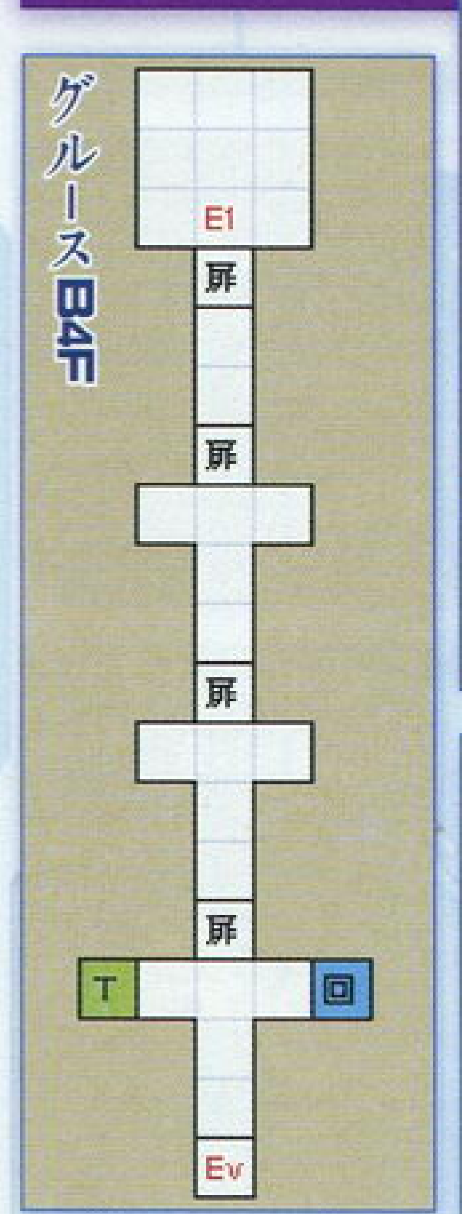
◆经过E11的门。◆在E12处发生剧情，被问及如何对待ゴア队长的幻觉，答案有“举枪”、“反驳”、“观察情况”（どうする……？ 铳を构える/反论する/样子を见る）。如果举枪的话会进一步选择是否扣下扳机，答案有扣下或不扣（引き金を引きますか……？ 引く/引かない）。进一步确认是否扣下扳机（本当に……引き金を引きますか……？ 本当に引く/やはり引かない）。

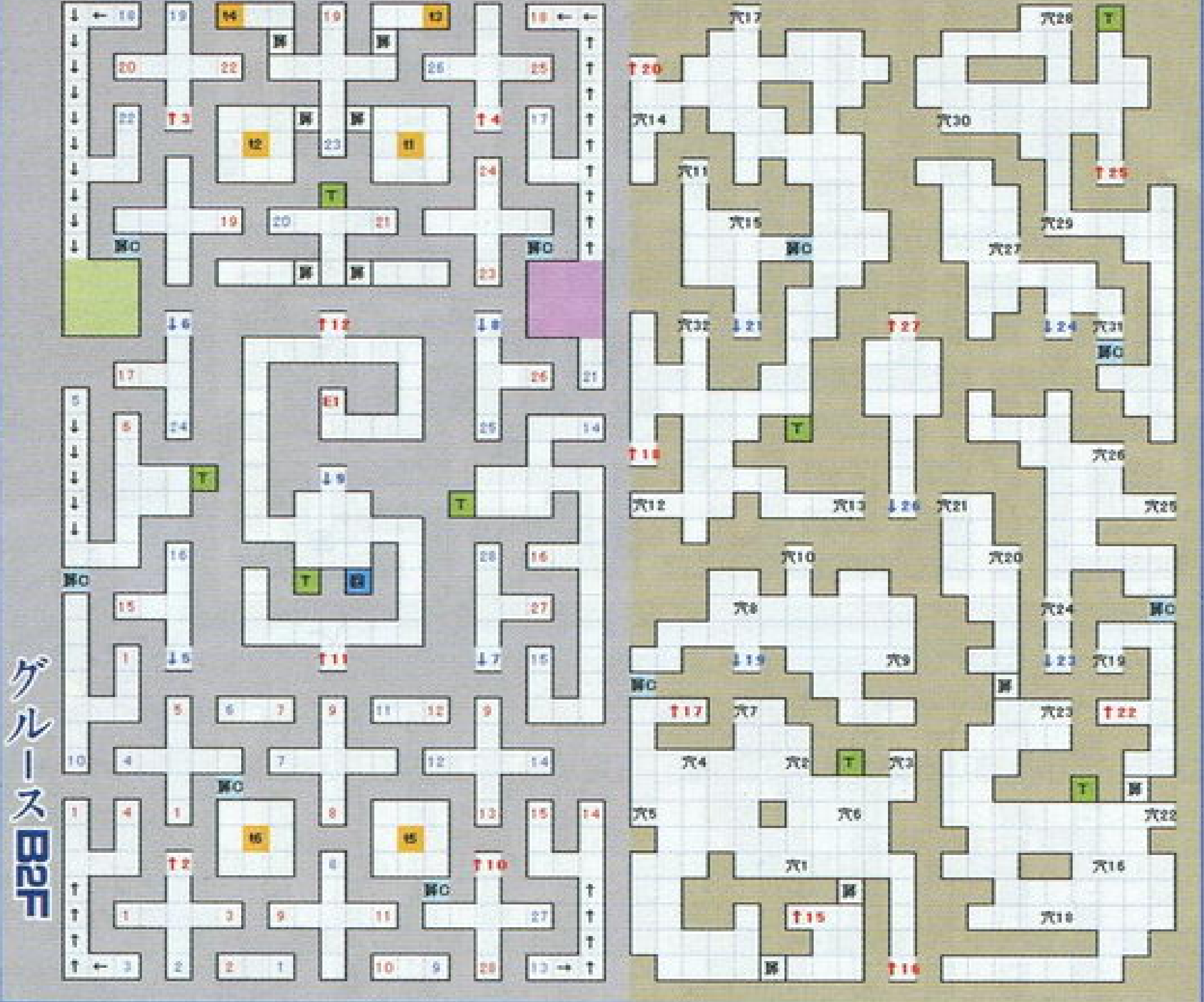
グルース B1F

◆由B1F下到B3F，从B3F的↑9返回B2F，在B2F的E1找到稀有forma“リメディウム”。◆回レッドスプライト号的ラボ，开发出主部件“アンロックC”。◆从B1F的↓11到达B2F，再由B2F的↑12一直向上，到达1F隐藏区的E14发生BOSS战。◆BOSS战胜利后夜魔マーヤー合体解禁，获得“夜魔の甘露酒”、“EX物质：Gru”。◆自动返回レッドスプライト号。

BOSS战：LV69夜魔マーヤー

该BOSS无耐性，弱点为铳，她麻烦的地方是会让我方使用攻击魔法（或主人公带有属性的铳技能）的单位即死，因此这战我方要派上有铳属性技能的仲魔，依靠攻击弱点产生的COOP将其消灭。另外，回复类和改变敌我能力的辅助类魔法都是可以使用的。注意她的极めし魔涡附带石化效果，一旦主人公被石化就会立刻GAME OVER，因此请务必装备上“石化解放リング”（素材：饰性エリダイトII×2、魔兽のたてがみ×3、妖虫の贵クモ丝×2，在波江座エリダヌス可以收集到）。另外在用辅助魔法改变敌我攻防能力时，注意提升到3段即可。如果提升到4段有很大可能性被BOSS的デカジャ和デクンダ打消掉。







最终的三条分支路线

天鹤座攻略完成后就是最终迷宫时钟座了，在进入时钟座与队长对话后，根据主人公完全当前从属阵营的情况，剧情会产生LAW、NEUTRAL和CHAOS三个分支。玩家可在这之前与唧筒座（アントリア）1F西边的ゴブリン对话，以调整自己的阵营。面对ゴブリン的两个问题分别选择“穴掘りを手传う”和“そいつは良かったな”可让自己的阵营向LAW偏移，而选择“静观する”和“そいつをよこせ”会让阵营向CHAOS偏移。虽然这种方法可以调整阵营，但由于每次对话调整的幅度很小，所以想完成阵营的跨越通常要对话10分钟以上（笔者有不停对话1小时都未能完成阵营跨越的悲惨经历）。在进入最终迷宫前就确定好阵营为妙。

TIPS 与ゴブリン对话的先决条件

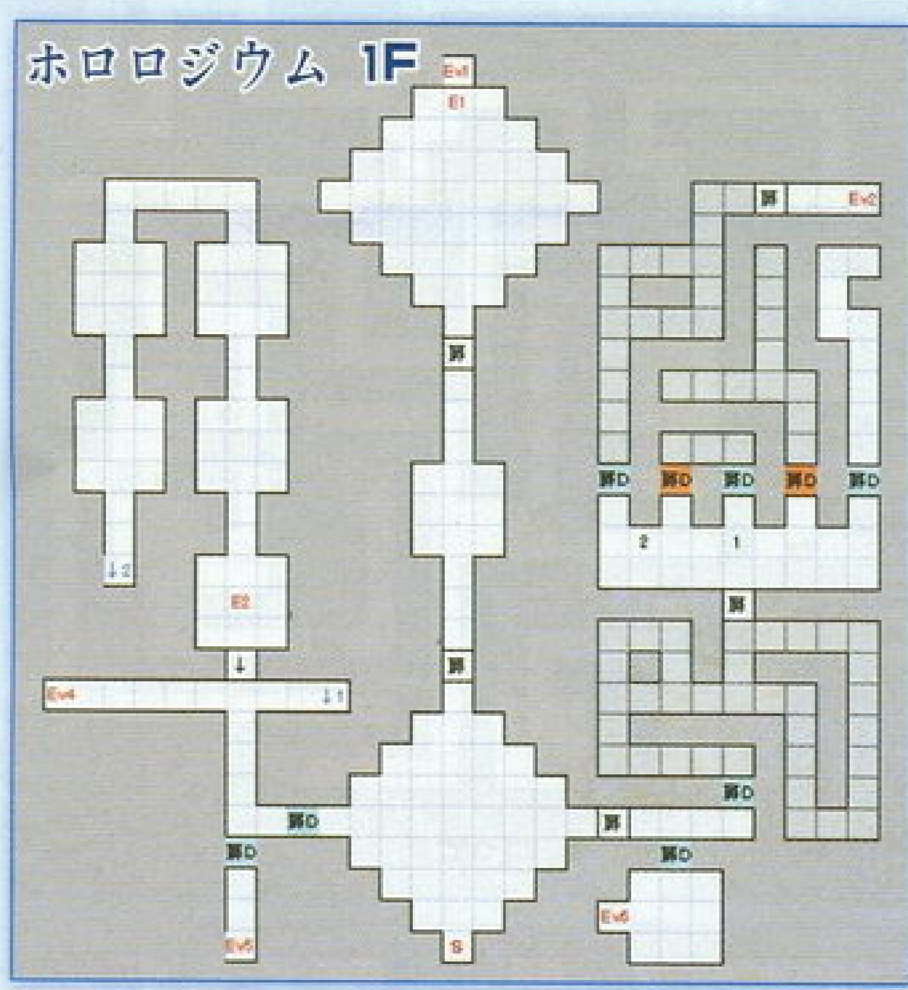
アントリア1F用来调整阵营的ゴブリン对话并非初始就有，玩家需要依次完成“怪我した小さな妖精”、“ここに妖精の街を作りたいの（1）～（5）”才会出现。完成方法如下：

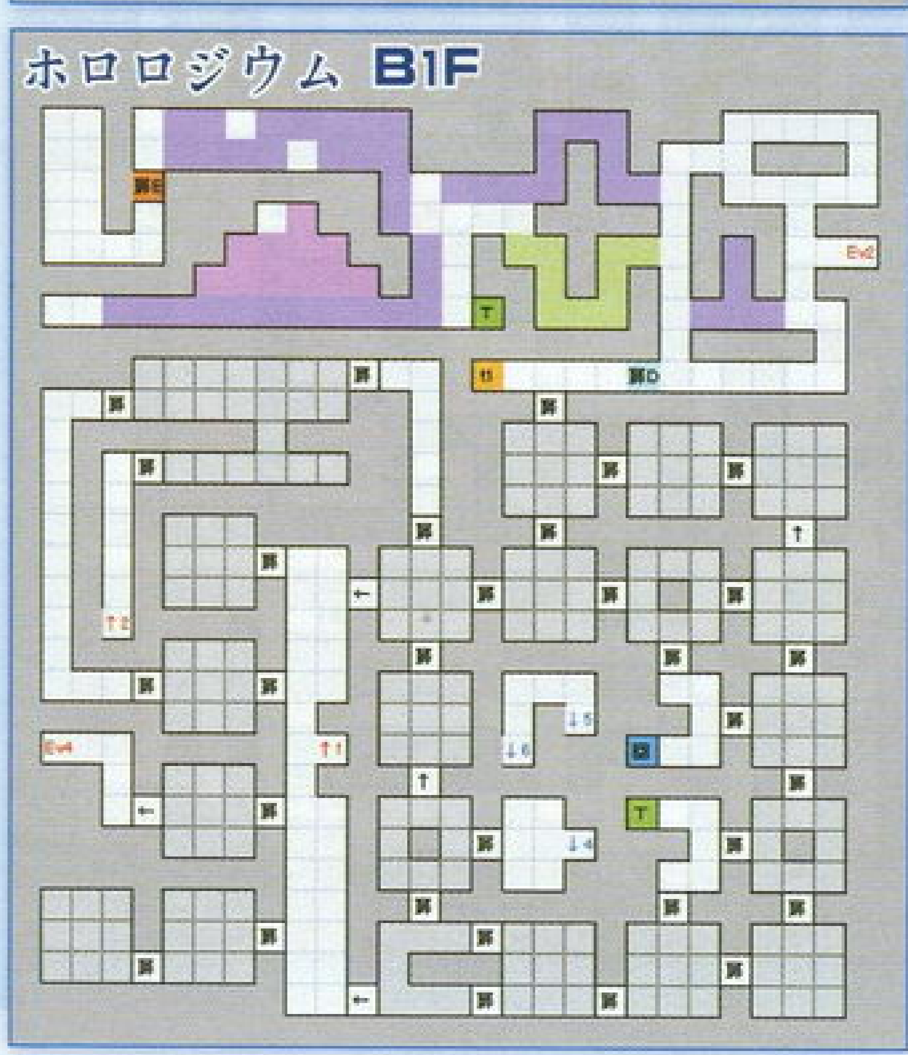
怪我した小さな妖精

在アントリアB1F与ピクシー对话，交给她一个宝玉。

ここに妖精の街を作りたいの（1）～（5）

在アントリア1F西边与ハイピクシー对话，分别召唤出LV7妖精ゴブリン、LV23妖精シルキー、LV12妖精ジャックフロスト、LV16妖精ジャックランタン、LV34妖精スプリガン、LV40妖精ヴィヴィアン、LV50オベロン、LV60ティターニア交给她。





时钟座

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质

探索的尾声迫近，在三大地母被消灭后，格亚队长要带领主人公进入最后的选择。

流程

ホロロジウム 1F

◆一直向地图的正上方走，从电梯下到B9F与ゴア队长对话。◆自动返回レッドスプライト号，进行最后的分支选择。（编注：在本文的攻略中，为了让各位读者阅读方便，即便是三条路线中完全重合的部分也分别被列出。）

※主人公极端LAW时

自动进入LAW路线。

※主人公普通LAW时

问题1：神を称える歌唱に心を預けるか。

预ける→进入LAW路线

预けない→问题2。

问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？

全ての人间→进入NEUTRAL路线。

法と秩序の神→进入LAW路线。

※主人公NEUTRAL时

问题1：自分の身に悪魔を宿す意志はあるか。

“ある”→进入CHAOS路线。

“ない”→问题2

问题2：神を称える歌唱に心を預けるか

预ける→进入LAW路线。

预けない→问题3

问题：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？

全ての人间→进入NEUTRAL。

混沌の悪魔たち→进入CHAOS路线。

法と秩序の神→进入LAW路线。

※主人公普通CHAOS时

问题1：自分の身に悪魔を宿す意志はあるか。

ある→进入CHAOS路线。

ない→问题2

问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？

全ての人间→进入NEUTRAL路线。

混沌の悪魔たち→进入CHAOS路线。

※主人公极端CHAOS时

自动进入CHAOS路线。

LAW路线

以神与天使领导人类为结局，创造法则和秩序的绝对世界。

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质（2）

流程

レッドスプライト号

◆与ゴア队长对话完毕后进入BOSS战。◆获得クレメントベル，在ラボ获得主部件“アンロックD”。

BOSS战：LV65超人ゴア

BOSS物理反射、铳反射，弱点为风。和ジャック战一样，他的攻击全部是物理和铳属性，我方选择物理反射和铳反射的仲魔就能比较轻松地解决他。其HP所剩不多时会反复“チャージ”→“当意即妙”对主人公施以高威力的物理攻击，注意在チャージ的回合内给主人公回复HP，在当意即妙的回合内让主人公防御，否则有被秒杀的危险。

主线任务29 4つの宇宙卵を入手せよ

流程

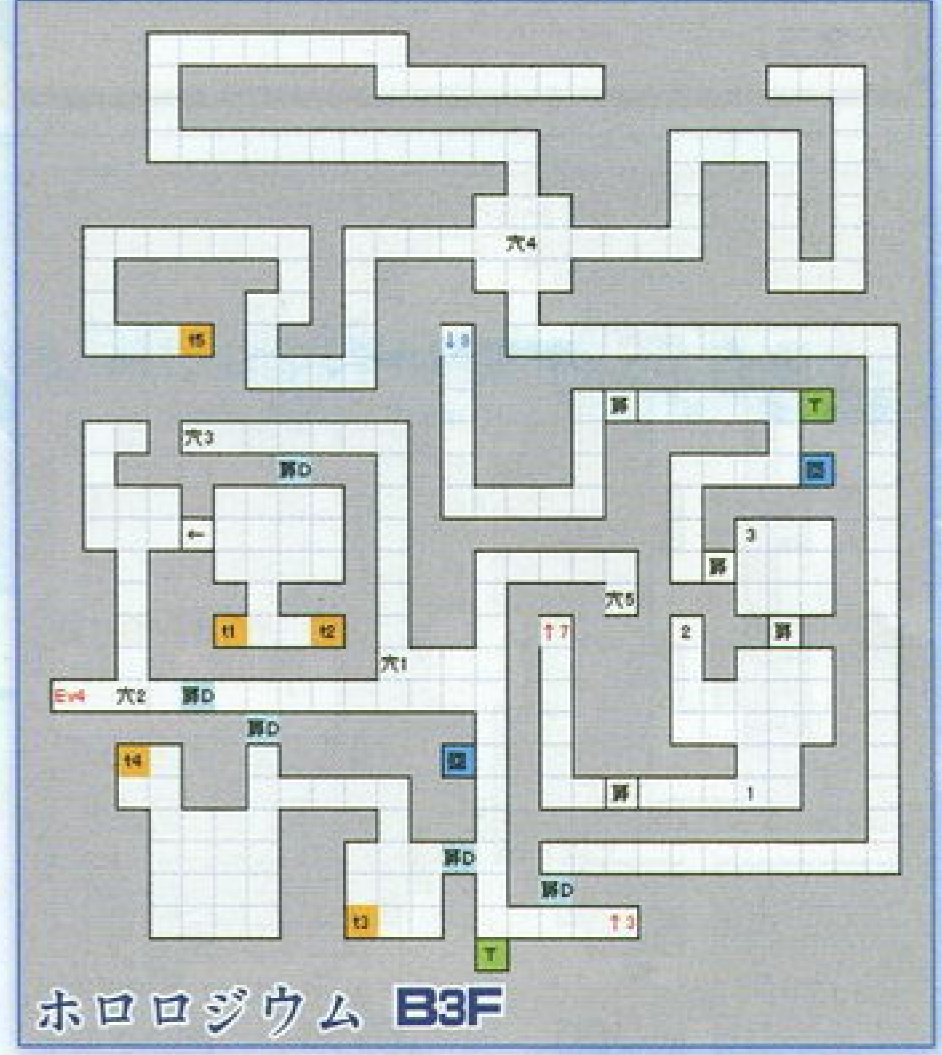
アントリア 1F

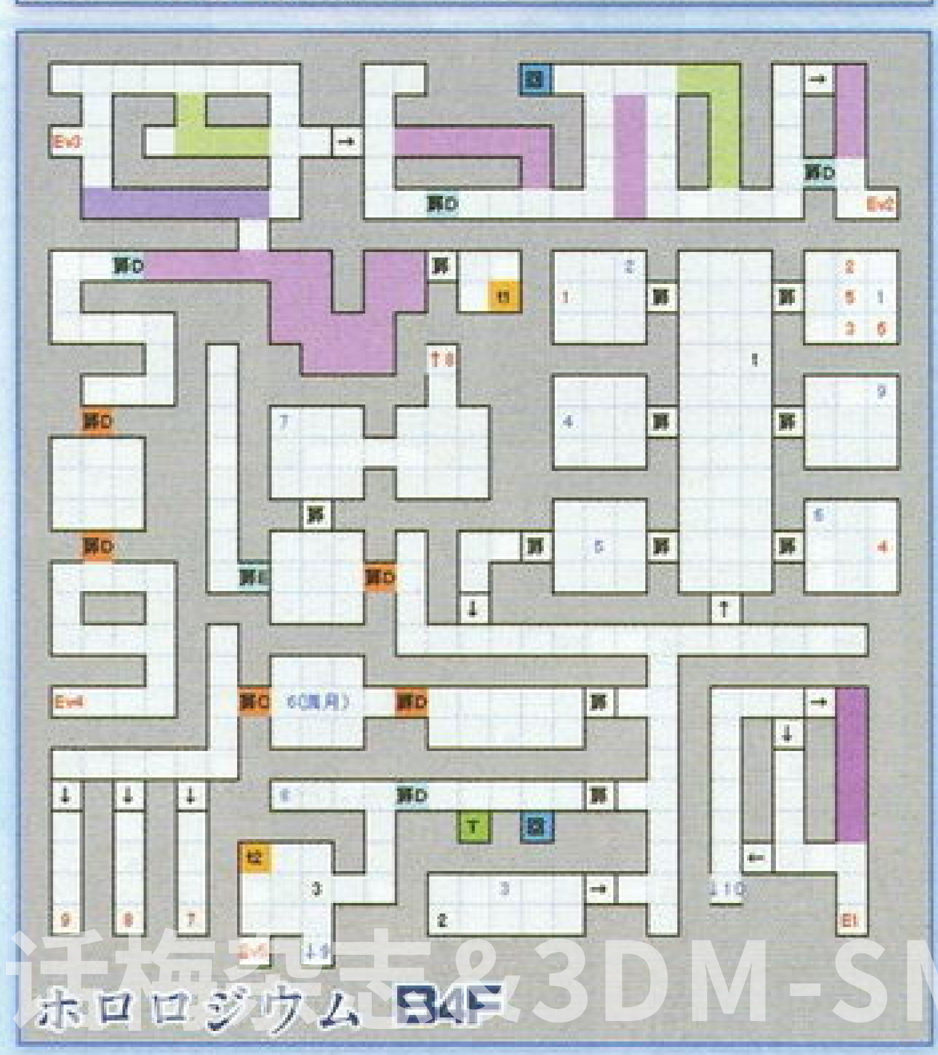
◆穿过之前封印的门，经过黑暗区域到达1F的东端，在房间内发生BOSS战。◆战斗完毕获得“第1の宇宙卵”。

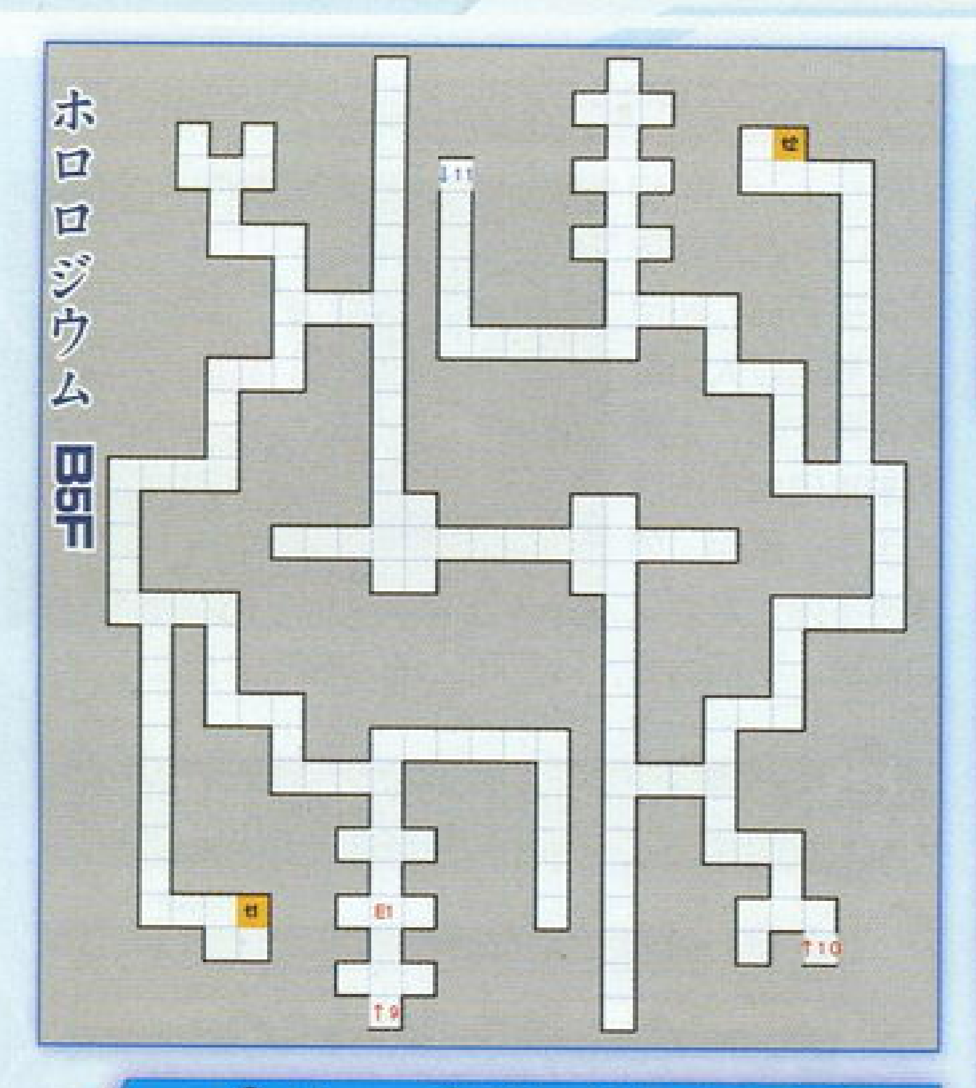
BOSS战：LV54破坏神セイテンタイセイ

HP很低的BOSS，不过要注意物理和铳均对其无效，弱点为冰结和电击。









ホロロジウム 1F～B4F

最短路线：1F（Ev2）→B2F（Ev3）→B4F（Ev4）→B3F（↑3）→B2F（↑5）→B1F（↓6）→B2F（↓7）→B3F（↓8）→B4F（1）→满月时到6→8（↓9）。

ホロロジウム B5F

◆在E1发生BOSS战。◆由↓11到达B6F。

BOSS战：LV70大地人ヒメネス

铳耐性、火焰吸收，弱点在冰结、疾风和电击三种间变化的BOSS，其レフトハンド会提升自身所有状态，我方可以用ランダマイザ或デクンダ打消。受到攻击陷入爆弹状态时及时用道具或メシアライザー恢复。ケイオスタック的攻击力非常高，在状态全满下有可能秒杀主人公，主人公穿上铳耐性的装备并时常防御会比较安全。

ボーティーズ 1F～6F～8F～7F

◆由1F的电梯到5F，换乘左边的电梯到6F。◆打开6F电梯右侧的门，乘坐走廊尽头的电梯到达8F。◆由8F的电梯出来后，向下走到走廊中部，搜索右侧的墙壁发现隐藏门。◆由隐藏门内部尽头（地图东北角）的楼梯到达7F。◆打开隐藏门与ヤダカラス对话，获得“第2の宇宙卵”。

ホロロジウム B6F～B8F

最短路线：B6F（E1开关）→B6F（↓12）→B7F（E1开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F隐藏区A）→B7F（E3开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F通常）→B7F（↑12）→B6F（↓13）→B7F（E2开关）→B7F（↓14）→B8F（↓15）

カリーナ 1F～2F隐藏区B～1F～2F隐藏区B

◆由1F正面的楼梯到达2F。◆将2F的管制ポイント切换到状态B。◆返回1F，由南侧的↑3到达2F。◆一直走到两个管制ポイント右侧的正方形房间（地图的中部偏右下），发生BOSS战。◆获得“第3の宇宙卵”。

BOSS战：LV61龙神ショクイン

对铳有耐性的BOSS，同样HP很低。

ホロロジウム B9F

◆在E2发生最终BOSS二连战。◆BOSS战完毕后获得“EX物质：Hor”。◆LAW路线结局。

BOSS战：LV76大灵母メムアレフ

铳无效且没有弱点的BOSS，战斗时尽量提高我方能力并降低对方能力。该BOSS会对我方全体使用6种属性的魔法攻击，主人公务必要装备破魔和咒杀无效的防具。另外灾厄の轮回有一定几率让我方进入石化状态，装备石化解放リング也是必须的。主人公专心防御和回复仲魔的HP，保证安全，另外让两只仲魔负责攻击，第三只专心用メシアライザー回复HP和异常状态。

デルファイナス 1F

◆由1F的隐藏门进入，操作两次按钮后乘坐电梯到达9F。◆与9F隐藏门后的天使ケルブ对话后获得“第4の宇宙卵”。◆返回レッドスプライト号。

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质（3）

流程

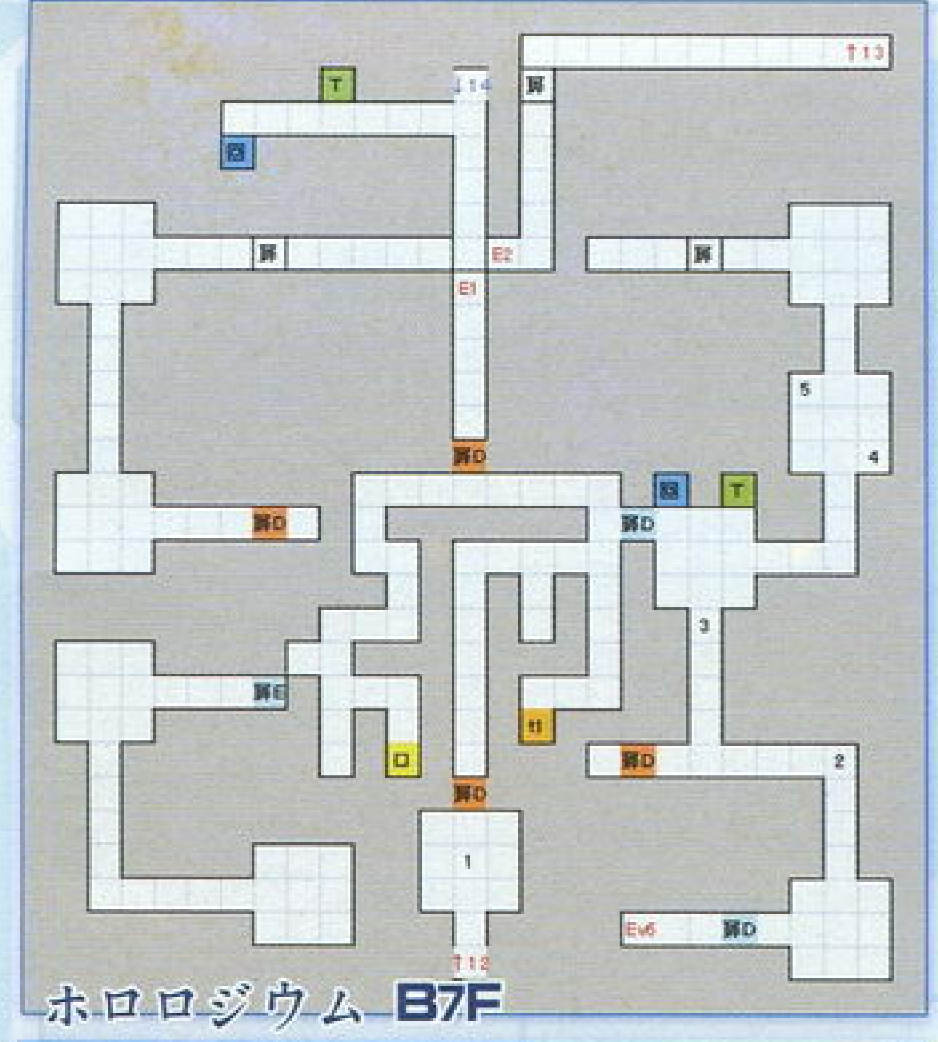
ホロロジウム 1F

◆在E1发生BOSS战。◆BOSS战完毕后获得“御先の勾玉”，到ラボ可以开发出主部件“ゲートサーチD”。

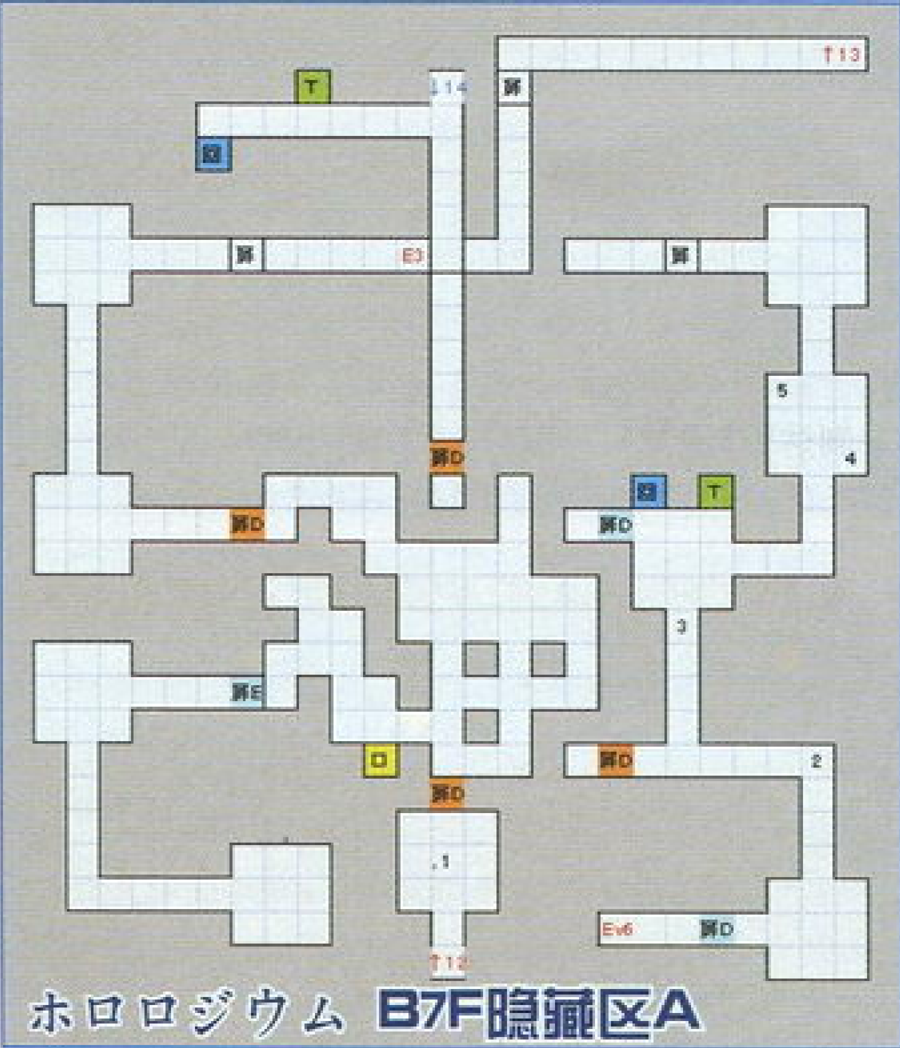
BOSS战：LV63魔王スルト

火焰吸收、冰结弱点，其火焰魔法攻击力较高，我方的仲魔要事先做好对策。





ホロロジウム B7F



ホロロジウム B7F隐藏区A

BOSS战：LV80虚大灵メムアレフ

HP高达9000，其耐性根据回合数有3种模式，装备副部件“ギボアイズ”可以确认当前攻击是否对其有效。耐性如下：

	物理	铳	火焰	冰结	电击	疾风	破魔	咒杀
模式1	反射	反射	弱点	–	–	–	无效	无效
模式2	反射	弱点	–	–	–	反射	无效	无效
模式3	–	–	–	反射	反射	弱点	无效	无效

可以看出绝对安全的魔法攻击为火焰，不过我方还是尽量使用万能攻击为好。进化后的BOSS拥有技能メムニアレフ，该技能会指定我方队伍中某一阵营的仲魔集体归还，因此我方理想的组队方式是LAW、NEUTRAL、CHAOS仲魔各一只，降低这招的破坏力。场上仲魔减少时，BOSS的キス・マー会集中对主人公造成较高伤害，尽量让主人公配合仲魔的“招来の舞踏”迅速补充场上队员。另外要注意我方不能使用反射系的道具和技能，否则会被BOSS用固定技能MA秒杀。

NEUTRAL路线



从LAW和CHAOS双方夺取所有宇宙卵，利用宇宙卵的巨大能量消灭异空间，人类的未来依然在自己的手中。然而，如果再不停止对地球的践踏，不知何时，异空间又有可能再度出现……

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质 (2)

流程

レッドスプライト号

◆获得クレメントベル，在ラボ获得主部件“アンロックD”。

主线任务28 破坏爆弹の材料を入手せよ

流程

アントリア 1F

◆穿过之前封印的门，经过黑暗区域到达1F的东端，在房间内发生BOSS战。◆战斗完毕获得“第1の宇宙卵”。

LV54破坏神セイテンタイセイ

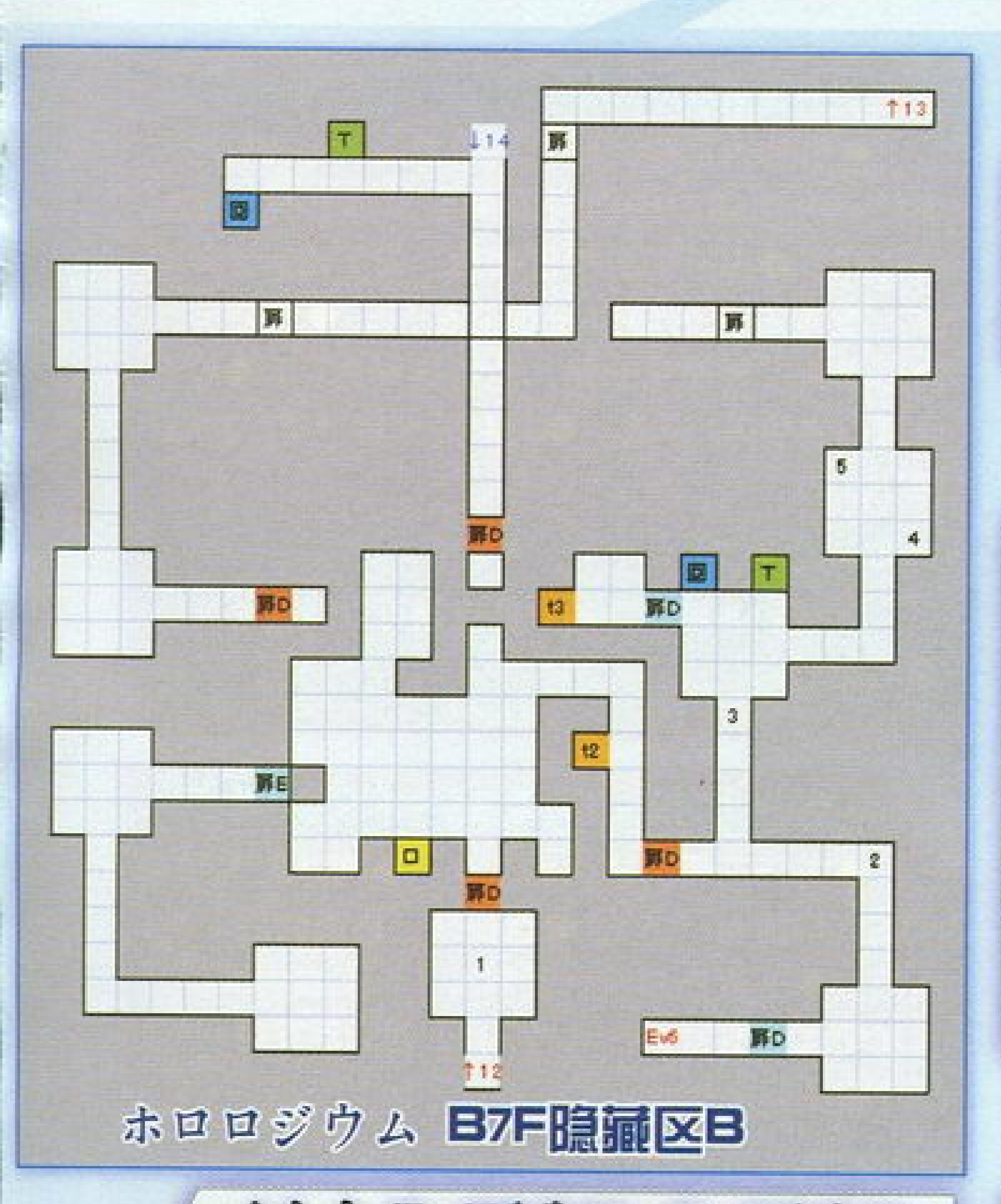
HP很低的BOSS，注意物理和铳均对其无效，弱点为冰结和电击。

ボーティーズ 1F～6F～8F～7F

◆由1F的电梯到5F，换乘左边的电梯到6F。◆打开6F电梯右侧的门，乘坐走廊尽头的电梯到达8F。◆由8F的电梯出来后，向下走到走廊中部，搜索右侧的墙壁发现隐藏门。◆由隐藏门内部尽头（地图东北角）的楼梯到达7F。◆打开隐藏门发生BOSS战。◆胜利后获得“第2の宇宙卵”和“4号舰の核弹头”。

BOSS战：LV67审判者ゼレーニン

铳耐性、电击反射，弱点为疾风。BOSS的攻击有物理、电击和万能三种属性，威力不俗，如果我方队伍等级不高的话请务必消除前面两种弱点。注意BOSS的ライトハンド会让自己的全能力上升两级，同时回复350点HP，我方要使用デカジャ、ランダマイザ、ジハード等技能迅速将其能力提升效果降下来。“咎歌”为全体万能伤害外加魅惑效果，一旦主人公被魅惑请让仲魔用メンブライザー等技能解除。



ホロロジウム B7F隐藏区B

カリーナ 1F～2F隐藏区B～1F～2F隐藏区B

◆由1F正面的楼梯到达2F。◆将2F的管制ポイント切换到状态B。◆返回1F，由南侧的↑3到达2F。◆一直走到两个管制ポイント右侧的正方形房间（地图的中部偏右下），发生BOSS战。◆获得“第3の宇宙卵”。

BOSS战：LV61龙神ショクイン

对铳有耐性的BOSS，同样HP很低。

デルファイナス 1F

◆由1F的隐藏门进入，操作两次按钮后乘坐电梯到达9F。◆与9F隐藏门后发生BOSS战。◆战斗胜利后获得“第4の宇宙卵”。◆返回レッドスプライト号。

BOSS战：LV63ケルブ

疾风反射，电击弱点，同样HP很低。

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质（3）

流程

ホロロジウム 1F

◆在E1发生BOSS战。◆BOSS战完毕后获得“御先の勾玉”，到ラボ可以开发出主部件“ゲートサーチD”。

BOSS战：LV63地母神スカディ

冰结吸收、火焰弱点，拥有物理和冰结耐性的装备和仲魔可以很轻松通过。

ホロロジウム 1F～B4F

最短路线：1F（Ev2）→B2F（Ev3）→B4F（Ev4）→B3F（↑3）→B2F（↑5）→B1F（↓6）→B2F（↓7）→B3F（↓8）→B4F（1）→满月时到6→8（↓9）。

ホロロジウム B5F

◆在E1发生BOSS战。◆由↓11到达B6F。

BOSS战：LV70大地人ヒメネス

铳耐性、火焰吸收，弱点在冰结、疾风和电击三种间变化的BOSS，其レフトハンド会提升自身所有状态，我方可以用ランダマイザ或デクンダ打消。受到攻击陷入爆弹状态时及时用道具或メシアライザー恢复。ケイオスタック的攻击力非常高，在状态全满下有可能秒杀主人公，主人公穿上铳耐性的装备并时常防御会比较安全。

ホロロジウム B6F～B8F

最短路线：B6F（E1开关）→B6F（↓12）→B7F（E1开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F隐藏区A）→B7F（E3开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F通常）→B7F（↑12）→B6F（↓13）→B7F（E2开关）→B7F（↓14）→B8F（↓15）

ホロロジウム B9F

◆在E2发生最终BOSS二连战。◆BOSS战完毕后获得“EX物质：Hor”。◆NEUTRAL路线结局。

BOSS战：LV76大灵母メムアレフ

铳无效且没有弱点的BOSS，战斗时尽量提高我方能力并降低对方能力。该BOSS会对我方全体使用6种属性的魔法攻击，主人公务必要装备破魔和咒杀无效的防具。另外灾厄の轮回有一定几率让我方进入石化状态，装备石化解放リング也是必须的。主人公专心防御和回复仲魔的HP，保证的安全，另外让两只仲魔负责攻击，第三只专心用メシアライザー回复HP和异常状态。

BOSS战：LV80虚大灵メムアレフ

HP高达9000，其耐性根据回合数有3种模式，装备副部件“ギボアイズ”可以确认当前攻击是否对其有效。耐性如下：

	物理	铳	火焰	冰结	电击	疾风	破魔	咒杀
模式1	反射	反射	弱点	–	–	–	无效	无效
模式2	反射	弱点	–	–	–	反射	无效	无效
模式3	–	–	–	反射	反射	弱点	无效	无效

可以看出绝对安全的魔法攻击为火焰，不过我方还是尽量使用万能攻击为好。进化后的BOSS拥有技能メムニアレフ，该技能会指定我方队伍中某一阵营的仲魔集体归还，因此我方理想的组队方式是LAW、NEUTRAL、CHAOS仲魔各一只。

降低这招的破坏力。场上仲魔减少时，BOSS的キス・マー会集中对主人公造成较高伤害，所以尽量让主人公配合仲魔的“招来の舞踏”迅速补充场上队员。另外要注意我方不能使用反射系的道具和技能，否则会被BOSS用固定技能MA秒杀。

CHAOS路线



与元初地母联合，收集宇宙卵扩大异空间。地球被吞噬后，人类的文明如同之前诞生的无数文明一样从地球上消失。地球再次展现出原始、洁净的风貌，被唯一神视为“恶魔”的古代神明陆续归位。这是一个需要人人勤勉工作才能奋力活下去的世界，每个人都绝对自由，并且追求着力量与破坏。新的文明也许会再度萌芽，但是当该文明再次威胁到地球时，这些古老的神明便会再度携带着星星的愤怒，一遍一遍地重复名为“破坏”的净化过程。

主线任务28 ホロロジウムのエキゾチック物质 (2)

流程

レッドスプライト号

◆与ゴア队长对话完毕后进入BOSS战。

BOSS战：LV65超人ゴア

BOSS物理反射、铳反射，弱点为风。和ジャック战一样，他的攻击全部是物理和铳属性，我方选择物理反射和铳反射的仲魔就能比较轻松地解决他。其HP所剩不多时会反复“チャージ”→“当意即妙”对主人公施以高威力的物理攻击，注意在チャージ的回合内给主人公回复HP，在当意即妙的回合内让主人公防御，否则有被秒杀的危险。

ホロロジウム B9F

◆与メムアレフ对话，获得クレメントベル，在ラボ获得主部件“アンロックD”。

主线任务29 4つの宇宙卵を入手せよ

アントリア 1F

◆穿过之前封印的门，经过黑暗区域到达1F的东端，在房间内对话获得“第1の宇宙卵”。

ボーティーズ 1F～6F～8F～7F

◆由1F的电梯到5F，换乘左边的电梯到6F。◆打开6F电梯右侧的门，乘坐走廊尽头的电梯到达8F。◆由8F的电梯出来后，向下走到走廊中部，搜索右侧的墙壁发现隐藏门。◆由隐藏门内部尽头（地图东北角）的楼梯到达7F。◆打开隐藏门发生BOSS战。◆胜利后获得“第2の宇宙卵”。

BOSS战：LV57灵鸟ヤタガラス×3

以铳和冰结属性的攻击连携可以轻松杀死的杂兵级BOSS。

カリーナ 1F～2F隐藏区B～1F～2F隐藏区B

◆由1F正面的楼梯到达2F。◆将2F的管制ポイント切换到状态B。◆返回1F，由南侧的↑3到达2F。◆一直走到两个管制ポイント右侧的正方形房间（地图的中部偏右下），对话后获得“第3の宇宙卵”。

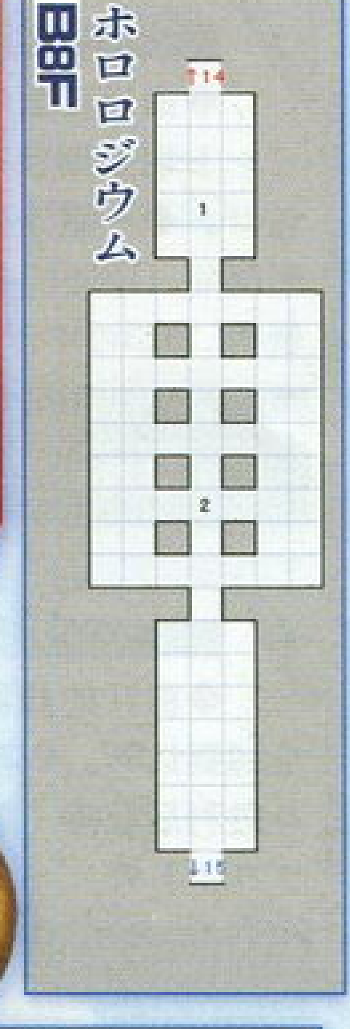
デルファイナス 1F

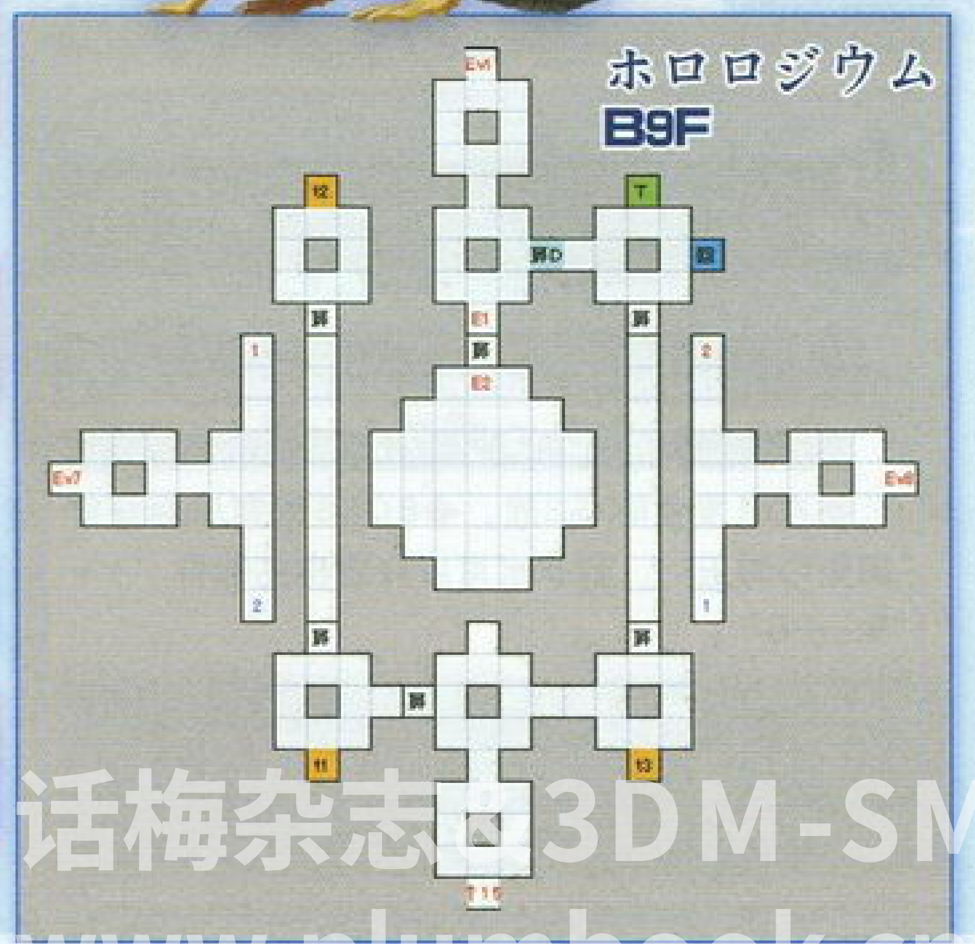
◆由1F的隐藏门进入，操作两次按钮后乘坐电梯到达9F。◆与9F隐藏门后发生BOSS战。◆战斗胜利后获得“第4の宇宙卵”。◆返回レッドスプライト号。

BOSS战：LV63ケルブ

疾风反射，电击弱点，同样HP很低。







主线任务28～主线任务29 ホロロジウムのエキゾチック物质（3）～4つの宇宙卵を入手せよ

流程

ホロロジウム 1F

◆在E1发生BOSS战。◆BOSS战完毕后获得"御先の勾玉"，到ラボ可以开发出主部件"ゲートサーチD"。

BOSS战：LV63大天使イスラフィール。

冰结吸收、火焰弱点，运命の角笛是全体即死魔法（属性为咒杀或破魔，出现几率各为50%），我方全员都做好破魔和咒杀的抗性即可。由于他会使用回复满HP的ディアラハン，我方最好能在一回合内将其歼灭。

ホロロジウム 1F～B4F

最短路线：1F（Ev2）→B2F（Ev3）→B4F（Ev4）→B3F（↑3）→B2F（↑5）→B1F（↓6）→B2F（↓7）→B3F（↓8）→B4F（1）→满月时到6→8（↓9）。

ホロロジウム B5F

◆在E1发生BOSS战。◆战斗完毕大天使マンセマット合体解禁。◆由↓11到达B6F。

BOSS战：LV66大天使マンセマット。

铳反射、冰结反射、疾风反射，弱点为火焰的BOSS，能使用全体破魔属性攻击ジャッジメント和大いなる叹愿，我方全员要对破魔免疫。其HP降低到一定值会使用万能属性的高威力攻击メル・ファイズ，如果我方HP不够高就尽量以辅助魔法减小其伤害。

ホロロジウム B6F～B9F

最短路线：B6F（E1开关）→B6F（↓12）→B7F（E1开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F隐藏区A）→B7F（E3开关）→B7F（由管制ポイント到达B7F通常）→B7F（↑12）→B6F（↓13）→B7F（E2开关）→B7F（↓14）→B8F（↓15）→B9F（E2）与メムアレフ对话，获得"EX物质：Hor"。

主线任务29 バニシング・ポイントへ向かえ

流程

エリダヌス 最上阶

◆发生BOSS战。◆BOSS战完毕后进入CHAOS结局。

BOSS战：LV76圣柱ゼレーニン

比起NEUTRAL路线中实力略有提高，铳耐性、电击反射，弱点为疾风。BOSS的攻击有物理、电击和万能三种属性，威力不俗，如果我方队伍等级不高的话请务必消除前面两种弱点。注意BOSS的ライトハンド会让自己的全能力上升两级，同时回复350点HP，我方要使用デカジャ、ランダマイザ、ジハード等技能迅速将其能力提升效果降下来。"咎歌"为全体万能伤害外加魅惑效果，一旦主人公被魅惑请让仲魔用メシアライザー等技能解除。レクイエム为全员破魔+咒杀双重属性的攻击魔法，务必装备二者均无效的防具。



二周目要素

通关以后并存档就可以接着玩二周目，根据玩家当前打通的路线不同，通关存档上会显示不同颜色的光点，LAW路线为蓝色、NEUTRAL路线为白色、CHAOS路线为棕红色。二周目游戏自然有不少优待了，详细如下。

1.恶魔合体不受等级限制。已经登录到恶魔全书中的恶魔只要消费一定的金钱便可召唤，不过利用密码方式召唤的恶魔依然不得超过主人公的等级。

2.最初便可携带12只仲魔。

3.追加レッドカーペット（不遇敌）、フロストアイコン（主人公在地图上的图标变为雪人）、手札は七枚（允许玩家无视COST装备7个副部件）、新女神转生（假）四种副部件。

4.追加强力首饰ゴッドリング（全能力+10）、ガイアリング（物理、铳反射）、ソロモンリング（火焰、冰结、电击、疾风反射，破魔、咒杀无效），素材分别为“饰性ホロライトX×3、血赤のコルネット×2、鬼神の雷槌片×4”，“饰性ホロライトX×3、死神の粘土板×4、秘紫の象牙×4”，“饰性ホロライトX×3、邪神のブドウ石×4、邪神の邪骨×3”。

5.追加EX任务“谜の装置”（在アントリア1F，可反复挑战，是练级的最佳地点）、“太母の墓碑铭”、“伪神の幽闭”。

6.继承上一周目的金钱、装备、道具、forma、恶魔全书、解禁的恶魔合体、战绩统计。

练级

一周目练级可以到最终迷宫用索敌搜索魔人トランペッター战斗，每次能获得10万以上经验。进入二周目后，可以到アントリア1F挑战EX任务“谜の装置”，大约只要2个小时左右就能升到90级。

隐藏BOSS



在游戏的二周目中，当流程发展到一定阶段就能攻略本作的两个隐藏BOSS——威灵アリラト和邪神デミウルゴス了，打倒他们可以分别解禁对应的仲魔合体。BOSS（尤其是后者）的魔法攻击力不俗，建议玩家在二周目游戏时选择魔型的成长方式（初始的6个问题按照“1、1、1、1、3、1”的顺序选择）。这两个BOSS都在天鹤座（グルース），要挑战他们必须先得到DEMONICA服的主部件“アンロックE”，该部件的稀有forma“丰穰の角”在グルース的1F获得，拿到该forma后回到母舰的研究室即可开发出对应的主部件。

威灵アリラト

挑战该BOSS需要：◆先在グルース 1F隐藏区A的E5与机动班クルー对话，领取EX任务“太母の墓碑铭”。◆从B1F下到B3F。◆再从B3F的楼梯向上到达1F的E15，进入房间后即可与BOSS交战。◆战斗胜利后威灵アリラト合体解禁。

BOSS战：LV87威灵アリラト

该BOSS实力并不强，物理耐性、铳无效，没有弱点，我方首先要整合一只拥有强力万能魔法，如ジハード/メギドラオン/ビッグバン的队伍。由于已经是二周目，玩家的仲魔应该有ランダマイザ、ラスタキャンディ、メシアライザー等强力辅助、回复魔法，在攻略该BOSS的同时也为之后的邪神デミウルゴス战做准备。

BOSS初期只会使用普通物理攻击，可利用这段时间积累ランダマイザ和ラスタキャンディ的辅助效果，有ジハード的话连ランダマイザ的功夫都可以省去。BOSS受到攻击后便会以コンセントレイト后メギドラオン的行动模式发动高伤害的全体万能攻击，主人公在使用道具时有优先行动权，只要有宝轮玉在手便可确保队伍的安全。如果队伍的平均等级不高，在对方メギドラオン的回合集体防御，コンセントレイト的回合攻击即可。



邪神デミウルゴス

完成EX任务“太母の墓碑铭”后，大天使メタトロン会询问玩家是否帮助解放唯一神（どうか、神の开放に手を贷して顶けませんか？），选择“はい”后可领取EX任务“伪神の幽闭”。不小心选择“いいえ”拒绝掉也没有关系，再次进入房间后可重新选择。

领取该任务后，按照以下路线可找到BOSS：◆从1F隐藏区A一直向下到达B3F。◆在B3F的E1将地图切换为隐藏区A。◆由B3F隐藏区A的E2处打开隐藏门，接着到达E3，将地图切换为隐藏区B。◆上到B2F后再度利用各传送点重复一周路线，返回B3F隐藏区B，进入E4。◆由B3F隐藏区B到达E5。◆继续由E5到达E6，将地图切换为B3F通常。◆上到B2F后再度利用各传送点重复一周路线，由隐藏门E7进入电梯到达B4F。◆B4F的E1发生BOSS战。◆战斗胜利后邪神デミウルゴス合体解禁。（当玩家属性为LAW，并选择“融合を见届ける”、“はい”时，初始数值的邪神デミウルゴス会直接加入队伍。）

BOSS战：LV99邪神デミウルゴス

本作最强能力的隐藏BOSS，除第一回合外，BOSS对物理、铳、火焰、冰结、电击、疾风这6种属性的攻击完全反射，当然破魔和咒杀这两项依然是惯例对BOSS无效。其主力技能ビッグバン威力惊人，如果主人公走的是力型成长路线，即使到99级也有被一击秒掉的危险，这就是推荐各位选择魔型成长的原因。

事前准备工作：1.平均等级80以上的魔型队伍，主人公的魔在65以上，所有战斗登场仲魔用御魂ニギミタマ强化三次，推荐魔神ヴィシュヌ、破坏神シヴァ、魔人マザーハーロット、大天使セラフ等魔数值超越60的高级仲魔。2.包括主人公在内，全员都要有可观的万能攻击魔法，仲魔可以选择ジハード/メギドラオン/ビッグバン，主人公装备メギドファイア（LAW限定）/メテオドラグーン/ピースメイカー（CHAOS限定）/エボニーティアー均可。3.仲魔拥有ランダマイザ、ラスタキャンディ等万金油辅助魔法，如果之前的仲魔万能魔法包含ジハード，可省去ランダマイザ。4.大量的宝玉轮和生玉，主人公装备防止石化的石化解放首饰。

战斗：做好以上准备工作后，实际上的战斗流程就没有什么技巧可言了，只需注意提升我方全员状态的ラスタキャンディ施放3次即可，累积到第4次时会被BOSS用デカジャ打消。BOSS会使用ディアラマ回复1000左右的HP，如果我方攻击输出不够，用ジハード连发将其能力不断降到最低，引诱BOSS用デクンダ打消，可消耗其回血的机会。

恶魔合体解禁

本作林林总总能作成将近300种仲魔，其中有一部分需要通过完成固定的任务（主线任务/EX任务）或装备特殊副部件才能“解锁”，还有一部分需要在迷宫中用索敌机能刷出对应恶魔并将其打败。

共有62个EX任务供玩家挑战，部分任务关系着特定恶魔的合体解禁以及珍稀装备的获得，下面就列出这些重要任务的攻略方法，祝愿玩家能早日完成自己的恶魔全书。

妖精ローレライ

解禁方法：完成EX任务“ブルージェット号夺还作战”

攻略：◆剧情发展到ボーティーズ以后。◆进入アントリア1F后穿过第一扇门，正面与机动班クルー对话领取任务“ブルージェット号夺还作战”。◆到地图的右下角的大房间与LV31妖精ローレライ战斗并获得胜利。

魔人デイビット

解禁方法：完成EX任务“脱出作战”。

攻略：◆剧情发展到ボーティーズ的阳动作战以后。◆到ボーティーズ 1F的左下角探索出隐藏门。◆之后选择右、左、奥、右可成功逃离，但即使选择失败也没关系。◆与LV22魔人デイビット战斗并获得胜利。

TIPS

在完成该任务后，玩家可以用另一项报酬“死兆石”到研究室开发出副部件“魔人コンバータ”。必须在装备该副部件的前提下，才能用原本合体结果是“幻魔”的组合合体出魔人。以下列出的魔人类合体除マザーハーロット外均遵循该原则。

魔人マタドール

解禁方法：在カリーナ用エネミーサーチA搜索到魔人マタドール并战胜。

魔人アリス

解禁方法：完成EX任务“ウサギをつかまえて！”。

攻略：◆到达フォルナクス，在1F的左侧楼梯到达B1F。◆找到魔人アリス与之对话，领取任务。◆在月龄一周以内抓到兔子。◆与魔人アリス战斗并取得胜利。

魔人ホワイトライダー

解禁方法：在デルファイナス用エネミーサーチA搜索到魔人ホワイトライダー并战胜。

魔人レッドライダー

解禁方法：在エリダヌス用エネミーサーチA搜索到魔人レッドライダー并战胜。

魔人ブラックライダー

解禁方法：在フォルナクス用エネミーサーチA搜索到魔人ブラックライダー并战胜。

魔人ペイルライダー

解禁方法：在グルース用エネミーサーチA搜索到魔人ペイルライダー并战胜。

魔人トランペッター

解禁方法：在ホロロジウム用エネミーサーチA搜索到魔人トランペッター并战胜。

魔人マザーハーロット

解禁方法：完成EX任务"圣なる者の龙退治"。

攻略：◆完成圣战前夜（1）、圣战前夜（2）、圣战前夜（3）三个任务后，保持主人公为LAW属性与圣战前夜（3）处的两大天使对话。◆与门内的LV93魔人マザーハーロット战斗并获得胜利。◆请注意，魔人マザーハーロット与其他魔人不同，只有通过特殊合体才能获得，而她的合成素材是ホワイトライダー、レッドライダー、ブラックライダー、ペイルライダー四个魔人，因此玩家想作成她的话必须先解禁上述四个魔人。

TIPS 附"圣战前夜（1）、圣战前夜（2）、圣战前夜（3）"攻略

圣战前夜（1）：到达エリダヌス后，与3F右侧的大天使カズフェル对话，在仲魔的魔数值总和小于60的情况下打败カズフェル。

圣战前夜（2）：获得主部件ゲートサーチC后，到エリダヌス 3F的右侧与大天使ハニエル对话，在7回合内将其击败。

圣战前夜（3）：获得主部件アンロックC后，到エリダヌス 3F的右侧与两大天使对话，保持队伍平均等级在45以下打倒他们。

大天使カズフェル

解禁方法：完成EX任务"圣战前夜（1）"。

攻略：见上文。

大天使ハニエル

解禁方法：完成EX任务"圣战前夜（2）"。

攻略：见上文。

大天使マンセマット

解禁方法：最终迷宫进入CHAOS路线并打倒BOSS大天使マンセマット。

大天使セラフ&魔王マーラ（同时）



解禁方法：完成EX任务"マーラ样のご依赖"或"魔の幻影"。

"マーラ样のご依赖"攻略：◆最终迷宫进入CHAOS路线。◆在グルース1F的隐藏区B与左下角房间内的グレンデル对话。◆前往グルース深处（BOSS夜魔マーヤ一曾经所在位置）。◆前往ホロロジウム B6F的地图标记处，与大天使セラフ战斗。

"魔の幻影"攻略：◆最终迷宫进入LAW路线。◆在グルース1F的隐藏区A右下角与天使对话。◆到ホロロジウム B6F与大天使セラフ对话。◆前往グルース深处与魔王マーラ战斗。

鬼神ゾウチョウテン

解禁方法：完成EX任务"荒ぶる试练（1）"。

攻略：到达エリダヌス后，与3F左侧的鬼神ゾウチョウテン战斗并获胜，我方仲魔不得携带任何回复、辅助类魔法。

鬼神コウモクテン

解禁方法：完成EX任务"荒ぶる试练（2）"。

攻略：获得主部件"ゲートサーチC"后，与エリダヌス 3F左侧的鬼神コウモクテン战斗并获胜，我方无法使用任何魔法与技能。

鬼神ジコクテン

解禁方法：完成EX任务"荒ぶる试练（3）"。

攻略：获得主部件"アンロックC"后，与エリダヌス 3F左侧的鬼神ジコクテン战斗并获胜，我方仲魔任何一只HP不得超过300。

鬼神ビシャモンテン

解禁方法：完成EX任务"荒ぶる试练（4）"。

攻略：保持主人公的属性为CHAOS，与エリダヌス 3F左侧的鬼神ビシャモンテン战斗并获胜，我方全员等级不得超过150。

女神ノルン&神树イグドラジル（同时）

解禁方法：完成EX任务“イグドラジルの暴走”和“运命の助力”。

“イグドラジルの暴走”攻略：与ボーティーズ1F下方的三只ディース对话，之后选择“はい”。

“运命の助力”攻略：获得主部件ゲート サーチC，到エリダヌス 4F找到ノルン，与神树イグドラジル战斗并获胜。

女神アマテラス

解禁方法：完成EX任务“异国のマレビト神”。

攻略：◆到达エリダヌス后，在2F与アメノウズメ领取任务。◆到达フォルナクス后，从1F左下方的アメノフトタマ处获得灵代神镜。◆返回エリダヌス，在2F中部用索敌探查到秘神カンバリ，使用灵代神镜后让其显出真身。

邪神セト

解禁方法：全区域用エネミーサーチC搜索到邪神セト并战胜。

邪神デミウルゴス

解禁方法：见前文“隐藏BOSS”部分。

幻魔フロストエース

解禁方法：完成EX任务“复仇の雪だるま”。

攻略：利用防性カリアイト×1、珍绿の竹管（珍兽クダ掉落）×3、秘紫の甘土（秘神カンバリ掉落）×2在母舰的研究室做出アイスベスト，将该装备交给カリーナB1F的ジャックフロスト。

幻魔クー・フーリン

解禁方法：完成EX任务“ある贵妇人からの探索依赖”。

攻略：◆获得主部件ゲート サーチB后，在カリーナ4F的右下房间领取任务。◆前往ボーティーズ1F，在宫殿的入口前用エネミーサーチ搜索到恶魔并对话。◆前往アントリア B2F的BOSS房间与恶魔对话。◆回到アントリア 1F入口附近，用エネミーサーチ搜索出幻魔クー・フーリン。◆返回初始领取任务的地点，并进入左侧的房间。

死神モト

解禁方法：全区域用エネミーサーチC搜索到死神モト并战胜。

魔王キングフロスト

解禁方法：在ボーティーズ用エネミーサーチB搜索到魔王キングフロスト并战胜。

威灵アリラト

解禁方法：见前文“隐藏BOSS”部分。

密码限定仲魔

除特殊合体、种族变化、特定解禁才能做成的恶魔外，本作中还有一部分仲魔只有通过在恶魔全书中输入密码才能获得，列举如下。

妖精デモニホ
密码：ないたりわらったりできなくしてやる
伪人デモニカもどき（LAW）
密码：とくてんばすわーど＋LAW
伪人デモニカもどき（NEUTRAL）
密码：とくてんばすわーど＋NEUTRALちゅうよう
伪人デモニカもどき（CHAOS）
密码：とくてんばすわーど＋こんとん
地灵バガブー
密码：とくてんばすわーど＋ばがぶー
地灵ブギブー
密码：とくてんばすわーど＋ぶぎぶー
地灵ボギブー
密码：とくてんばすわーど＋ぼぎぶー
邪神アルシエル
密码：SHOJIMEGURO
女神イシュタル
密码：MIHOOBARA

除了以上密码限定恶魔外，不少制作人的名字转换为罗马拼音也可以召唤出仲魔，虽然这些仲魔可以通过普通合体得到，不过技能构成上略有差别。比如输入金子一马的罗马拼音“KAZUMAKANEKO”，便可以召唤出拥有“ジハード、メシアライザー、招来の舞踏、不屈の斗志、胜利の雄叫び、三分の魔脉”的破坏神シヴァ，有兴趣的玩家可以将通关画面的STAFF人员名单截图并尝试。



虽然本作在打击感和操作方面还有所欠缺，不过通关后还是有不少追加内容是值得我们继续将游戏进行下去的，新世界的冒险以及众多通往异世界的门都是玩家对自我的挑战，不过通关后追加的BOSS挑战难度都非常高，以NPC的AI恐怕练到满级都很难攻克BOSS，因此联机进行战斗就十分有必要了。

文 阿鲁　美编 Juxi

NINTENDO DS

蓝龙 异界的巨兽

ブルードラゴン 异界の巨兽

NBGI	A・RPG	2009年10月8日	日版
1～3人	1Gb	6279日元	无对应周边

如何联机

在ネオジブラル城的研究所（ラボ）里，与记录点右边的人对话，选择マチルプレィ开始并记录后就可以进行联机的选择了。“他の世界の人をよぶ”为建立主机，“他の世界の人をたずねる”为寻找别人的队伍，选择好之后绿色的地面会发出白光，之后就可以和朋友一起进行游戏了。除了可以挑战各个门里的BOSS，与右上方的研究员对话后还可以挑战流程中的各个BOSS，与左下角的女性对话后则可以和朋友交换道具。需要注意的是选择联机后NPC同伴自动离开队伍，联机过后再进行单人游戏时记得先把NPC同伴重新编入队伍。



魔法一览

ドラゴン

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
グランドソード	土属性物理攻击	8	单体	初期
フレアソード	炎属性物理攻击	10	单体	5
ウィンドソード	风属性物理攻击	12	单体	9
ウォーターソード	水属性物理攻击	12	单体	13
ロアー	使周围的敌人气绝	12	自身周围	17
ドラゴンソード	对龙系敌人有特效的无属性物理攻击	16	单体	20
グランダソード	土属性物理攻击（麻痹）	10	单体	24
フレアラソード	炎属性物理攻击（物理攻击力降低）	12	单体	28
ウィンダソード	风属性物理攻击（魔法攻击力降低）	14	单体	32
ウォータラソード	水属性物理攻击（睡眠）	14	单体	36
ドラゴラソード	对龙系敌人有特效的无属性物理攻击	20	单体	40
グランデスソード	土属性物理攻击（麻痹）	15	单体	44
フレアラスソード	火属性物理攻击（物理攻击力降低）	15	单体	48
ウィンデスソード	风属性物理攻击（魔法攻击力降低）	18	单体	52
ウォータラスソード	水属性物理攻击（睡眠）	18	单体	56
ドラゴラスソード	对龙系敌人有特效的无属性物理攻击	24	单体	62

ミノタウロス

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
ヒール	HP小回复	7	我方全员	初期
キュア	状态异常回复（毒・麻痹）	6	我方全员	4
シャイン	圣属性魔法攻击（气绝）	14	单体	10
ジエネレ	队伍成员的HP缓慢回复	12	单体	14
ヒーラ	HP中回复	14	我方全员	19
シャイラ	圣属性魔法攻击（气绝）	16	单体	24
キュアオール	全状态异常回复	6	味方全员	28
ジエネラ	队伍成员的HP缓慢回复	12	我方全员	33
リターン	战斗不能自动回复	72	自己	36
シャイラス	圣属性魔法攻击（气绝）	20	单体	42
ゼヒール	HP全回复	64	我方全员	45
ジエネラス	队伍成员的HP缓慢回复	12	我方全员	52

フェニックス

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
フレア	炎属性魔法攻击	12	范围	初期
ウィンド	风属性魔法攻击	14	范围	4
ウォーター	水属性魔法攻击	14	范围	8
グランド	土属性魔法攻击	16	范围	12
マジエネレ	队伍成员MP缓慢回复	12	我方全员	15
パルス	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	20	单体	17
フレアラ	炎属性魔法攻击	14	范围	19
ウィンダ	风属性魔法攻击	16	范围	23
ウォータラ	水属性魔法攻击	16	范围	27
グランダ	土属性魔法攻击	18	范围	31
パルサー	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	24	单体	34
フレアラス	炎属性魔法攻击	18	范围	38
マジエネラ	队伍成员MP缓慢回复	12	我方全员	41
ウィンデス	风属性魔法攻击	20	范围	42
ウォータラス	水属性魔法攻击	20	范围	46
グランデス	土属性魔法攻击	22	范围	50
マジエネラス	队伍成员MP缓慢回复	12	我方全员	55
パルサラス	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	28	单体	63

デビル

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
睡眠ダマ	催眠魔法（睡眠）	8	范围	初期
HPきゅうしゅう	普通攻击时吸收HP	14	我方全员	初期
麻痹ワナ	放置麻痹陷阱（麻痹）	8	定点	11
ダーツ	暗属性魔法攻击（低几率即死）	12	单体	18
チャクラ	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	22
どく睡眠ダマ	催眠魔法（睡眠・毒）	10	范围	27
びりどくワナ	放置麻痹陷阱（麻痹・毒）	10	定点	30
ダーツラ	暗属性魔法攻击（低几率即死）	15	单体	36
チャクラナ	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	41
ぜんきゅうしゅう	普通攻击时吸收HP和MP	16	我方全员	46
ダーツラス	暗属性魔法攻击（低几率即死）	18	单体	52
チャクラナス	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	60

メカロボ

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
シールド	抵挡60点伤害	10	我方全员	初期
デフォイル	物理防御力降低	12	单体	初期
ブレイス	物理伤害威力上升	10	我方全员	9
マエンフォ	魔法伤害威力上升	12	我方全员	11
エレキ	对机械系有特效的风属性魔法攻击（麻痹）	15	单体	15
ウィーク	物理攻击力降低	14	单体	19
シールダ	抵挡120点伤害	14	我方全员	21
デフォイラ	物理防御力降低	12	单体	25
ブレイサラ	物理伤害威力倍增	10	我方全员	29
マエンフォラ	魔法伤害威力倍增	12	我方全员	33
エレキラ	对机械系有特效的风属性魔法攻击（麻痹）	18	单体	37
ウィークラ	物理攻击力降低	14	单体	42
シールデス	抵挡240点伤害	16	我方全员	46
ブレイサラス	物理伤害威力提高50%	10	我方全员	49
デフォイラス	物理防御力降低30%	12	单体	52
マエンフォラス	魔法伤害威力提高150%	12	我方全员	54
ウィークラス	物理攻击力降低30%	14	单体	60
エレキラス	对机械系有特效的风属性魔法攻击（麻痹）	20	单体	65

ヘラクレスカブト

魔法名	效果	消费MP	对象	习得等级
ガード	低几率发动自动防御效果	8	我方全员	初期
アサルト	将对手弹飞的物理攻击	8	单体	初期
スパイク	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	12	我方全员	11
スティング	无视物理防御的一次攻击	15	单体	14
ヨガ	队伍成员的HP缓慢回复	12	我方全员	17
ガードラ	中等几率发动自动防御效果	10	我方全员	20
アサルタ	将对手弹飞的物理攻击	10	单体	24
スパイカ	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	14	我方全员	28
かばう	承受同伴一半的伤害	20	自己	33
スティンガ	无视物理防御的一次攻击	18	单体	36
ヨガーラ	队伍成员的HP缓慢回复	12	我方全员	39
アサルタス	将对手弹飞的物理攻击	12	单体	43
ガードラス	高几率自动防御	12	我方全员	46
スパイクス	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	16	我方全员	51
スティンガス	无视物理防御的一次攻击	20	单体	60

※括号里为附加异常状态





新世界

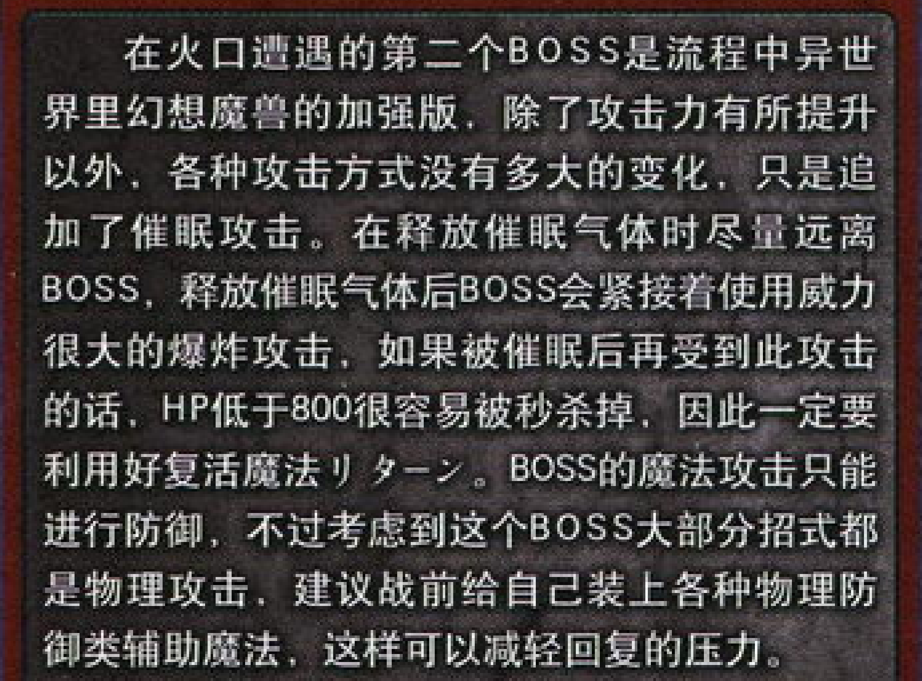
读取通关存档后就可以前往由光之卵制造出来的新世界进行冒险了，这里怪物的平均等级比之前的异世界又高出不少，并且这个迷宫里没有记录点，流程也比较长，中途一共会遇到三个BOSS，迷宫必须一口气打通才算完成，中途离开后BOSS会全部重置。这里建议将影子ミノタウロス练到36级学会魔法リターン后再来挑战，有了自动复活的保障后攻略迷宫的难度会降低不少。在原生草原4有合成书4，火山1有异界のカギ・青，注意回收。

第一场BOSS战



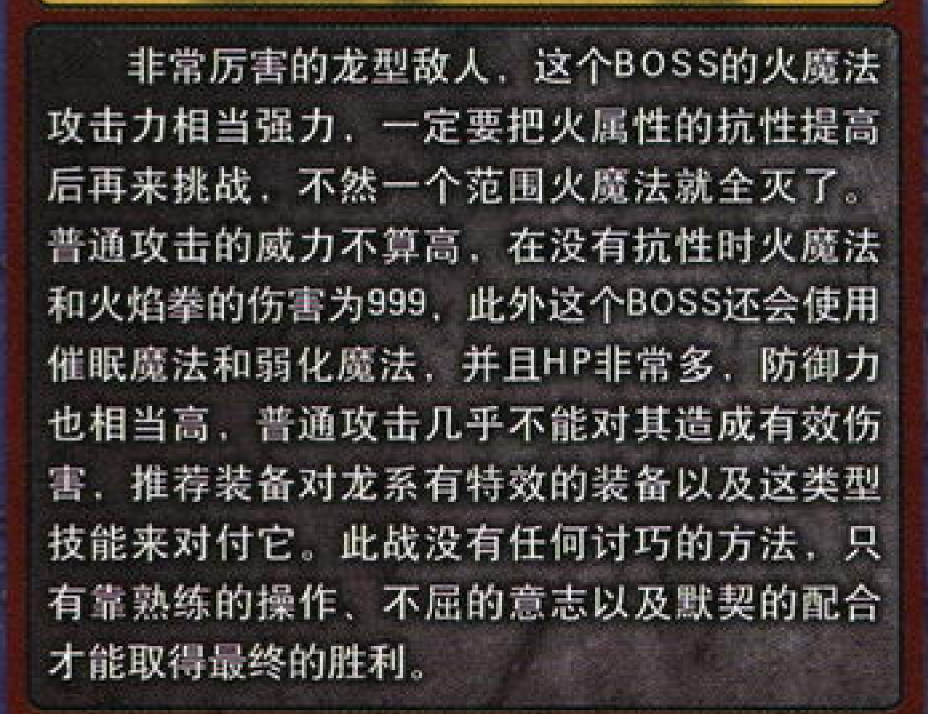
在火山入口遭遇第一个BOSS，这是一只巨大的森林蜥蜴，头部普通攻击附带眩晕效果，尾部甩击可以把人击倒并且附加减速效果，而且这个BOSS的弱点位置并不在背后，因此攻击时尽量站在它的侧面避免被攻击到。蜥蜴在攻击一段时间后会进入防御状态，此时物理攻击对它造成的伤害会很弱，并且每过几秒还会自动回复350左右的HP，因此要不停使用魔法攻击来削减BOSS回复的HP，这个BOSS战斗难度不高，只是需要耐心地慢慢打。

第二场BOSS战



在火口遭遇的第二个BOSS是流程中异世界里幻想魔兽的加强版，除了攻击力有所提升以外，各种攻击方式没有多大的变化，只是追加了催眠攻击。在释放催眠气体时尽量远离BOSS，释放催眠气体后BOSS会紧接着使用威力很大的爆炸攻击，如果被催眠后再受到此攻击的话，HP低于800很容易被秒杀掉，因此一定要利用好复活魔法リターン。BOSS的魔法攻击只能进行防御，不过考虑到这个BOSS大部分招式都是物理攻击，建议战前给自己装上各种物理防御类辅助魔法，这样可以减轻回复的压力。

第三场BOSS战



非常厉害的龙型敌人，这个BOSS的火魔法攻击力相当强力，一定要把火属性的抗性提高后再来挑战，不然一个范围火魔法就全灭了。普通攻击的威力不算高，在没有抗性时火魔法和火焰拳的伤害为999，此外这个BOSS还会使用催眠魔法和弱化魔法，并且HP非常多，防御力也相当高，普通攻击几乎不能对其造成有效伤害，推荐装备对龙系有特效的装备以及这类型技能来对付它。此战没有任何讨巧的方法，只有靠熟练的操作、不屈的意志以及默契的配合才能取得最终的胜利。

BOSS挑战

既然是BOSS挑战，那么门后面的怪物实力自然是相当强悍，五颗星以上的BOSS建议通关之后和朋友组队进行挑战，不然你会被脑残的NPC同伴给折磨得发疯。其中有五个门需要五把异界的钥匙才能打开，下面列出五把异界钥匙的所在地以及所有门后BOSS挑战的各项资料和所有BOSS难点解析。

异界のカギ・黒	メカニックキューブ/エリア9区域获得
异界のカギ・赤	异次元の圣域/奥しんでん2区域获得
异界のカギ・青	新世界/火山1区域获得
异界のカギ・绿	打倒天空迷宫9区域所有敌人后出现的红色宝箱里获得
异界のカギ・黄	からくり城/东侧4区域获得

名称	难易度	场所	BOSS	EXP	报酬	备注
ウロコ	★	ネオジブラル城下町/中央广场	コモドドラゴン	210	こだちハヤブサ/ギガンテス	—
しゅうじん	★	ネオジブラル城下町/中央广场	しゅうじんゴースト	337	デュエルアーマー/Cランクアップル/キングソード	—
花	★★	ネオジブラル城下町/居住区	フラワートカゲ	467	绿光剑	—
ぼうれい	★★	ネオジブラル城下町/居住区	ドラゴンゴースト	716	神龙の大剑/Bランクアップル	需要道具反永久机关
いかずち	★★★	ネオジブラル城下町/中央广场	かみなりぼうや	975	悪魔のキバ/Aランクアップル/ソウルバスター	需要道具反永久机关，一定几率获得徽章"月"
冷血	★★★★	ネオジブラル城下町/庭园	トリッポ666	1600	ウィザードコート/罪深き剑/巨大ダイヤ	需要道具反永久机关 II
世界树	★★★★	ネオジブラル城下町/庭园	うんちバード	1660	黄金の枝	需要道具反永久机关 II
ふたご	★★★★★	ネオジブラル城/西ろうか	ふたごゴースト	3600	ラストエンパイア/ホーリーロッド	需要道具反永久机关 II，一定几率获得徽章"恶魔の羽"
潮	★★★★★	ネオジブラル城下町/庭园	クジランナー	4100	クイーンカタール	—
からくり城	★★★★★★	ネオジブラル城下町/城门	マモール8型	17900	太阳のけっしょう	需要道具反永久机关 II

ウンチ勇者	★★★★★★	ネオジブラル城下町／居住区	パイロウンチくん	5800	超ハイテクチップ/巨大ミスリル	—
传说のウンチ	★★★★★★	ネオジブラル城／メカット研究所	ウンチタイクーン	6565	あわてん棒/ノミのしんぞう/皇の大剑	—
恋	★★★★★★★	ネオジブラル城／中国	ジニィキューピット	4800	圣水/恶魔のつの	—
天子	★★★★★★★	ネオジブラル城／东ろうか	ミストウォーカー	6630	世界树の实/炎の剑	—
海王	★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／中央广场	マーマンリザード	7400	オリハルコン/キューブのかけら	需要道具异界のカギ・青
乱天王	★★★★★★★★	ネオジブラル城／エントランス	乱天王デストロイ	6900	ジブラル真铁/ダークシード	需要道具异界のカギ・黑，一定几率获得徽章"太阳"
战士	★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／居住区	リザードモンク	7420	ちびっこのおうえん/さくらの花びら/ヒミコのリング	需要道具异界のカギ・绿
おやこ	★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／町はずれ	おやこパンダ	6800	原初の火	需要道具异界のカギ・黄
天空迷宫	★★★★★★★★★	ネオジブラル城／ろうや	インペウーパー	23000	天国チョウ	需要道具异界のカギ・赤
绝望	★★★★★★★★★★	ゆか下の大穴／育成室	デストロイ	18000	古代の石/エクスカリバー	デストロイ的成长度为100%后出现
究极	★★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／中央广场	アーケインドラゴン	17500	おうかん/黄金のかぶと	通关并完成其他所有门的挑战后出现

ウロコ

比较简单的挑战BOSS，会使用火和冰的吐息攻击，冰吐息附加眩晕状态，甩尾攻击可以把人击倒，弱点在背后，只要随时保持在背后攻击就比较安全，甩尾时需防御来避免倒地，弱点属性火。

いかずち

坐着筋斗云的家伙，擅长各种单体、范围风属性魔法攻击，还会不时使用气绝和混乱魔法，中混乱后要立即解除异常状态。BOSS的移动速度比较快，不过各种招式的攻击力不算高，注意回复即可，风属性攻击无效化。



しゅうじん

巨大幽灵每次攻击后就会往远处跑一段距离，暗属性的吐息只能攻击到前方扇形范围，可以看准时机躲过，睡眠光线准备时间比较长也可以轻松躲过，只要将队伍的物理防御力提高到一定程度就可以轻松解决这个BOSS，弱点属性光。

花

头上开花的蜥蜴物理防御力比较高，攻击方式比较单调，只有咬击、甩尾和吐水球三种攻击方式，甩尾只能攻击背后的人，会把人击倒。每隔一段时间，头上的花都会变换颜色，它的弱点属性为花颜色的相反属性，因此战前可以把各种属性的魔法都装备上。

冷血

流程中鸟山明机器人的强化版，不过实际上也没强化多少，攻击力依旧很低，冲撞攻击附带击退效果，被全方位连续攻击全部命中后要及时回复，可以考虑用上复活魔法以防万一。

ぼうれい

幽灵恶魔的甩尾攻击和喷火攻击都能把人击倒，喷火攻击的威力比较高，可以站在BOSS侧身位或者身后进行躲避。土属性魔法攻击范围比较大应该及时防御，并且这个BOSS会使用增加攻击力的魔法，以最快速度消灭掉吧，弱点属性光。

世界树

首先需要完成世界树这个迷宫，在最深处发生BOSS战。这只鸟只会啄击和脚踢两种攻击方式，脚踢可以把人击退，并且这个BOSS会使用增加攻击和防御的技能，不过由于攻击方式太单一并且攻击力又不高，因此对付起来还是比较容易的。

蓝龙 异界的巨兽

ふたご

两个连在一起的幽灵，移动速度非常快，普通攻击附带眩晕属性，圆形范围攻击威力较高，并且会加血魔法，可以考虑佩戴抵抗眩晕的饰品后再来挑战，弱点属性光。

潮

鲸鱼的攻击速度比较慢，跳起来落地攻击会附带减速效果，连续攻击附带眩晕效果，吸收MP的招式可以无视，只要装备一把可以吸收MP的武器，就不愁没有足够的MP来使用魔法，尾部攻击可以将人击倒，鲸鱼喷水后会给自己回复大量HP，不过使用频率比较低，算是个比较容易应付的BOSS，弱点属性火。

からくり城

同样需要先通过一个迷宫才能与BOSS对战。这个迷宫里的敌人以机械系为主，难度不算大并且经验值很高，可以考虑在这里练级。一开始我们处于からくり城南侧，一直前进来到齿车の部屋开启右边的机关将时钟调整为3点钟方向，然后返回进入からくり城东侧，在东侧4区域可以拿到异界のカギ・黄，注意回收。机器人BOSS大多是物理攻击，只要注意提升自己的防御力即可，部分攻击会附加减速和倒地效果，在进攻时需要注意，弱点属性水。

ウンチ勇者

大便勇者大部分招式都是物理攻击，只要注意不站在它的正前方就会比较安全，打掉它一半的HP后它会使用增加物理防御的魔法，此时可以考虑以魔法攻击为主，BOSS会使用360度旋转激光附加减速效果，不过旋转的速度不算快，可以靠近BOSS绕圈躲过，它的弱点属性是水。



传说のウンチ

流程分支任务里巨大大便王的强化版，普通攻击附带眩晕和倒地效果，范围攻击附带麻痹或毒效果，并且这个BOSS有时候会不停使用可以将人击倒的普通攻击，一旦被击倒后可能会被连续攻击五、六次，十分危险，因此对付这个BOSS的要点便是尽量不要被它的普通攻击直接命中，弱点属性水。



恋

流程中恶魔丘比特的强化版，除了各项能力有所提高之外，还增加了死亡之箭这项新招式，被命中后有很大几率即死，因此战斗时要随时保持自己有复活的状态。中混乱状态后要马上解除异常状态，爆炸之箭的攻击力比之前提高了不少，尽量不要被击中，弱点属性光。

天子



坐着筋斗云的家伙的强化版，移动速度也是非常快，并且攻击招式附带各种异常属性，战前除了要佩戴全异常状态防御的饰品以及徽章外，还需要装备上魔法キュアオール以便随时解除异常状态，弱点属性水。

海王

海王的移动和攻击速度都比较慢，勾拳有一定几率可以把人击退。潜地后会连续进行三次撞击，此时防御可以避免被撞倒，潜地后的海王依旧是可以攻击的，可以远距离使用魔法进行攻击。海王的技能攻击都是对正前方的敌人造成伤害，只要随时保持在它的侧面和背后就会相对安全，弱点属性土。

乱天王

流程中四天王合体的强化版，招式方面没有新的变化，只是攻击、防御和HP比之前高了不少，可以按照之前的打法来对付。

战士

以物理攻击为主的BOSS，攻击力较高，大部分攻击的追踪度较高并且附加倒地或眩晕效果。喷火攻击的伤害很高而且躲避起来比较困难，可以考虑将火属性抗性提高后再来挑战，没有明确的弱点属性。



おやこ

熊猫父子移动速度比较快，并且还会使用增加攻击力和回复HP的魔法，相当难缠。喷水攻击的范围是正前方，攻击距离比较远，不过准备时间较长，看到准备动作后立即往远处跑就可以躲过攻击。自身周围的旋风三连击和屁股攻击分别附带倒地和麻痹效果，不过这两招攻击范围都不大，保持中距离就可以避免伤害。

天空迷宫

这里需要先通过一个迷宫后才能挑战BOSS，在天空迷宫9将所有敌人消灭后可以拿到异界のカギ・绿。迷宫最深处的BOSS是流程中城堡深处的大虫强化版，攻击方式和之前没有变化，只是各项能力提高得比较多，按照之前的方法应付即可，弱点属性火。



绝望

如同名称一般让人绝望的一个BOSS，建议将风属性抗性提高后再来挑战。普通攻击为前方180度范围，几乎无法进行躲避，只有靠抗性和防御力来硬撑，连续攻击附加倒地属性，只要被第一击命中并倒地那之后的攻击就躲不开了，并且此招还附带吸血效果，因此最好装备上ガードラス这类魔法，并随时保持自己身上有自动防御的魔法。闪电魔法附带眩晕属性且无法躲避，战前可以将抗眩晕的饰品和徽章装备上。当HP剩下1/3时，BOSS会追加前方范围几乎999伤害的招式以及自身范围雷电攻击，前者可以远离BOSS或者看准时机进行躲避，躲避不及基本就是被秒杀的命运；后者会附加异常状态并大幅弱化角色的物理和魔法攻击力，被弱化后的角色几乎无法对BOSS造成伤害，此时只能靠使用魔法スパイクス后防御住BOSS的秒杀技能来将伤害反弹给BOSS，不过这种做法的危险性很高，使用复活魔法复活后的角色HP并不是全满状态，如果抗性和防御力不够高很有可能复活后马上被BOSS秒杀掉。对付这个BOSS除了要提高等级以及武器和装备的能力外，更重要的是要掌握好它的各种攻击方式，尤其是在最后时刻，一个不小心就会导致全盘皆输。

究极

如果之前的绝望已经让大家觉得非常绝望的话，那么这个门后面的BOSS会让你更加地绝望……这是新世界里最后一个BOSS的超级强化版，普通攻击的攻击力高并且附带吸血效果，魔法ドラゴラスソード的威力相当高且无法躲避，就算防御住也会造成很高的伤害，因此要随时给团队使用防御时反弹伤害的魔法スパイクス。BOSS的魔法ナイトメア会附带混乱、睡眠和中毒的效果，中毒后会不断损失MP，因此一定要第一时间解除异常状态，要是MP被吸干了基本就失去战斗力了。BOSS的防御力高得离谱，就算用对龙系敌人有特效的武器和魔法来攻击效果也不理想，因此对付这个BOSS最主要的方法依然是靠反弹伤害。BOSS会对玩家使用弱化魔法，中了该魔法后防御力会大幅下降，此时如果敌人使用ドラゴラスソード并及时防御住可以反弹2000以上的伤害。当BOSS的HP剩下1/3时，会给自己使用增加攻击力的魔法，此时普通攻击变成了最大的威胁，如何及时躲过它的普通攻击是制胜的关键，此时反弹BOSS的伤害可以给它造成更大的伤害，不过此时的BOSS攻击力相当变态，一不小心就会被直接秒杀，因此想要打败这个BOSS除了需要有足够的实力和娴熟的技巧外，运气也是相当重要的。

文 骚扰天皇SK 编 羽纹 美编 咕噜



雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2 脅威の侵略者

Level-5	RPG	2009年10月1日	日版
1～4人	2Gb	4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作的通关要素还是非常多的，在上辑的最速攻略中只是为大家提了个大概（众编：拖出去打，这么不厚道），这次就由小生来一一道明。另外，本作的某些隐藏要素需要通过联机或连接任天堂Wi-Fi网络才能开启，想要完整体验本作乐趣的玩家要先“物色”好身边的同好和准备好网络环境哦！

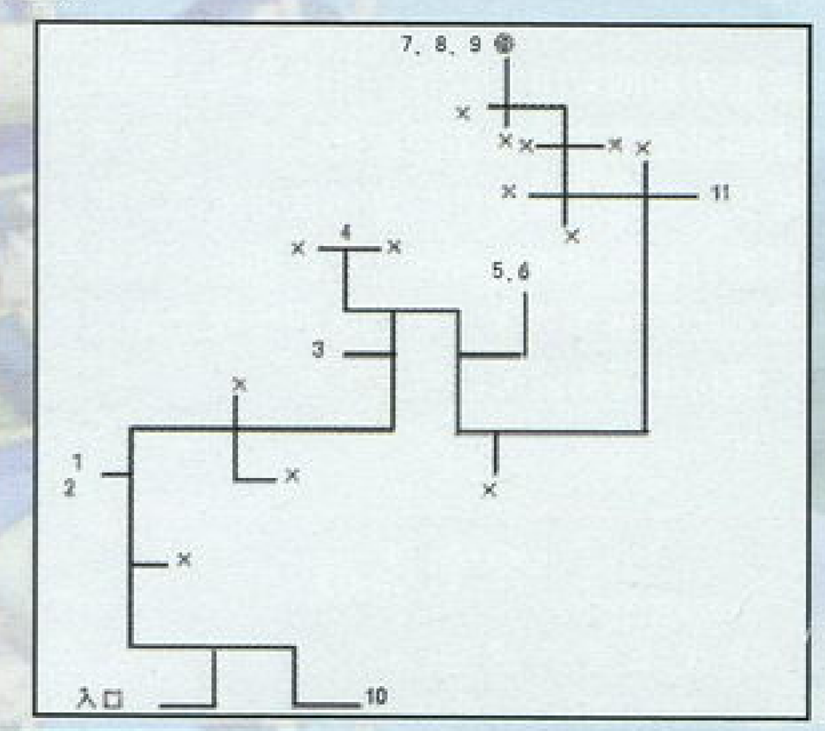
通关要素详解

烈火队和钻石星尘队来袭

通关后游戏存档旁边会增加一个闪电形的图案标志，读取这个记录会发现进度回到最终决战前，此时就可以在这个状态下去开启一个个隐藏要素啦！首先我们要介绍的呢就是标题中所提到烈火队（プロミネンス）和钻石星尘队（ダイヤモンドダスト），想要挑战对方需先到东京商店街的仓库前与下图所示位置的男孩对话，之后来到富士的树海就可以遇见樊（バーン）或加泽鲁（ガゼル），其中前者是对应《烈火版》、而后者则对应《暴雪版》。上前与之对话后对方会打碎右手侧堵住路的巨大岩石，里面就是游戏的隐藏迷宫迷之森林（迷いの森）了。估计是Level-5想在最后刁难下咱，



迷宫被其设计得贼复杂，反正笔者口述没办法说清楚具体该怎么走，直接为大家献上地图供参考，注意那些带“×”的地点，走进去的话可是会被强制传送到该场景的起始处哦。



宝箱一览	
编号	道具
1	トリプルダッシユの秘传书
2	ごくじょうおでん
3	热血ポイント2800
4	どハデなミサンガ
5	力のペンダント金
6	友情ポイント500
7	守りのペンダント金
8	ジミなミサンガ
9	ダークフェニックスの秘传书
10	ラッキー！の秘传书
11	ハリケーンアローの秘传书（烈火版）/かごめかごめの秘传书（暴雪版）

在森林里摸爬滚打，注意不要错过诸如装备后不遇敌的“ジミなミサンガ”和更容易遇敌的“どハデなミサンガ”等稀有饰品。走到森林最上方后可以看见一个硕大的足球场，而烈火队/钻石星尘队的队长就在场地中央静候大家。二话不说，上去就打吧！打着打着是不是感觉忒简单？这就对啦，对手的实力比游戏流程的最终BOSS队ダーク・エンペラーズ要弱上不少，所以嘛比赛要点我就不写啦，大家随意发挥吧！（众编：就凭你这句话，稿费扣一半。）

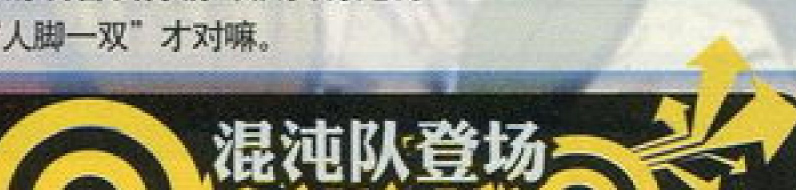
打倒完全没有资格作为隐藏队伍登场的烈火队/钻石星尘队后，他们就会被收录到冲绳的宝箱挑战赛里。另外在闪电商团车上的球员搜索系统里也会追加这支队伍，这样我们就可以去对手那里挖角啦。

树海队的挑战

打倒烈火队/钻石星尘队后自动返回迷宫入口处，接下来只要再次前往迷宫最深处的那个大型球场就会发现此处出现了另外一支队伍——树海队（樹海チーム）。作为另外一支隐藏队，他们的实力同样不济（有点汗，是吧……），不过与这支队伍交战有两个好处：第一是战斗结束后我方全员的TP和GP会完全回复，这样便于连续挑战以提升队伍成员和必杀技的等级；第二是打倒这支队伍可以100%获得高性能装备“メイズスパイク”、2500点的热血点数以及全游戏大型比赛中最高的经验值，所以想要培养我方队员的话就尽量找树海队当陪练吧，百益而无一害的受虐队伍。



▲“メイズスパイク”的附加数据是脚力+12、GP+5、TP+5，这样的装备我方前锋队员肯定得“人脚一双”才对嘛。



混沌队登场

当玩家与烈火队/钻石星尘队交手后（无论胜负与否），在游戏主菜单的通信里会增加“シークレット”一项，此时利用这个存档和另一版本游戏、且同样开启了该要素的玩家联机就会在屏幕上显示出“最强的敌人已出现在帝国学园”的信息，之后到帝国学园就会看见这支由烈火队和钻石星尘队两方精英组成的隐藏队伍混沌（カオス）。依笔者来看，上述三支队伍中也只有混沌队的实力才配得上“隐藏队伍”这一称号嘛，对方全员等级在60+以上，而且前锋的必杀射门“ファイアブリザード”更是防不胜防，没有绝对的实力最好不要贸然前往，这也算是Level-5献给那些喜欢挑战的玩家的一份礼物吧！在帝国打败他们后，混沌队就会收录到冲绳的宝箱挑战赛里，不过想要挖这支队伍里的BT成员是不可行滴！



追加新的宝箱挑战赛

在闪电商团车上的古株老爷爷那，我们可以与之前交手过的队伍再次进行比赛，这种比赛被玩家们称呼为宝箱挑战赛（プレミアム対战）——原因就是在挑战画面中有多条挑战路线，而路线的末端有一个宝箱，玩家要先选择一条挑战路线然后踏平这里遭遇的所有对手就能开启宝箱拿到特殊奖励品。特殊奖励品有普通级和S级之分，这个要根据与该条挑战路线上所有队伍进行比赛时获得的评价来判定：只有当路线上的所有比赛都取得S级评价时才能拿到S级特殊奖励品，其他情况都是普通级特殊奖励品。比赛评价的判定规则具体如下：

等级	取得条件
Sランク	对方零进球并且我方打进5球或5球以上
Aランク	对方零进球并且我方打进3～4球
Bランク	对方零进球并且我方打进1～2球
Cランク	对方有进球且我方只以1球的优势取得胜利

当玩家读取通关存档后会接到冲绳大海原中学足球队教练打来的电话，这时前往他那里就可以进行新的宝箱挑战赛。另外以通关的存档再去打败最终BOSSダーク・エンペラーズ队一次可以看到不一样的游戏结局，之后再读取该存档能接到北海道白恋中学足球队教练打来的电话，此时他那里也会开启新的宝箱挑战赛。

好戏还在后面，在冲绳和北海道的宝箱挑战赛中获得20场以上的胜利、并且每条挑战路线都至少拿到过1次S级评价，这样会接到里佳妈妈（リカママ）打来的电话，之后前往大阪市街

地商店街里的大阪烧店与其对话同样能开启新的宝箱挑战赛。到这里，全部五个挑战赛已经开启了其中四个，还有最后一个在哪里呢？说实话其实笔者也不知道……（众编：该打！）根据游戏中的剧情对话来看，最后一个挑战是在东京商业街的仓库里，不过那里上着锁，笔者很不厚道地通过修改的方式得到名为“ひみつ仓库の键”的道具，通过它可以打开仓库紧锁的大门从而进行最后的宝箱挑战。目前该道具的正确入手方法不明，笔者和同好讨论后推断“ひみつ仓库の键”应该是在今后的WI-FI下载上放出。如果今后有消息了，我们会及时在书上通知大伙一声。

たいせんせいせき			
古株さん	勝利	23/23	コンプリート!!
白恋監督	勝利	16/16	コンプリート!!
リカママ	勝利	8/16	グッド!!
大海原監督	勝利	18/19	グッド!!
? ?		? ? ?	

附录：宝箱挑战赛对手&附加限制&特殊奖励品一览

注1：参加宝箱挑战赛可以选择剧情队（ストーリーのチーム）或通信队（つうしんのチーム），通常情况下没附加限制的比赛都是用剧情队来进行，而一些有附加限制的比赛就需要使用可自由编成的通信队来进行了。

注2：宝箱挑战赛的大部分S级奖励品都是正常流程途中脱离队伍的雷门中学成员以及随队的三个MM，这些成员中大部分能力都不咋滴，所以没啥爱的话也不用勉强自己去追求S级比赛评价了，阿门……

闪电商团车・左上挑战路线	
对手队伍	附加限制
伞美野	无
稻妻KFC	无
一番街	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ごくじょうのおでん	ちょうわざ！

闪电商团车・右上挑战路线	
对手队伍	附加限制
ジェミニストーム	无
真・帝国学园	无
イプシロン	无
イプシロン改	无
ザ・ジエネシス	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ツナミブースト	セツヤク！

闪电商团车・右中挑战路线	
对手队伍	附加限制
SPフィクサーズ	无
真・帝国学园	无
イプシロン	无
イプシロン改	无
ザ・ジエネシス	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ツナミブースト	セツヤク！

闪电商团车・右下挑战路线	
对手队伍	附加限制
尾刈斗	无
野生	无
御影专农	无
秋叶名户	无
帝国	无
战国伊贺岛	无
千羽山	无
木户川	无
世宇子	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
古びたピンバッチ	ちょうわざ！

冲绳・上方挑战路线	
对手队伍	附加限制
ネオ帝国	无
マスクマンB	出场队员的等级必须在LV35以下
チーム・カノン（烈火版）/チーム・マサト（暴雪版）	无
エイリアA	无
ペンチーズ1	无
ザ・カード	出场队员必须是风属性
ウラ・ライモンA	无
神と宇宙	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
元堂カノン（烈火版）/豪炎寺真人（暴雪版）	风丸一郎太

冲绳・中央挑战路线	
对手队伍	附加限制
警备マシンズ	无
プロミネンス(烈火版)/ダイヤモンドダスト(暴雪版)	无
カオス	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
がくしゅう	ワイバーンブリザード

冲绳・下方挑战路线	
对手队伍	附加限制
表と里の王者A	无
オカルト改	无
リトルチーム	出场队员的等级必须在LV50以下
チーム・イナズマA	无
オールド木户川	无
FF地区选拔B	出场队员的等级必须在LV50以下

ベンチーズ2	无
イナズマ'08	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ホエールガード	半田真一
北海道・上方挑战路线	
对手队伍	附加限制
影山オールスターズ	无
SP改	无
ベンチーズ3	无
エイリアB	无
キャッピキャピA	出场球员必须全部为男性
全国チーム选拔B	无
アダルトチーム	无
全日本ユースA	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ザ・タワー 音无春奈	
北海道・下方挑战路线	
对手队伍	附加限制
表と里の王者B	无
稲妻KFC改	无
○メガネ○A	出场的球员必须全部没有扑救类必杀技
留学チーム	出场的球员必须全部没有射门类必杀技
ベンチーズ4	无
ウラ・ライモンB	无
FF全国选拔B	无
イナズマ'09	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
せんぷうじん	影野仁
大阪・上方挑战路线	
对手队伍	附加限制
マスクマンA	出场队员的等级必须在LV35以下
スーパー大阪CCC	无
あやしいやつらB	无
ベンチーズ5	无
全国チーム选拔A	无
FF地区选拔A	无
FF全国选拔A	出场队员的等级必须在LV50以下
全日本ユースB	无
路线特殊奖励品	
普通级	S级
つうてんかくシュート	宍户佐吉
大阪・下方挑战路线	
对手队伍	附加限制
NEW白恋	必须通过联机与同伴共同完成
NEW漫游寺	必须通过联机与同伴共同完成
NEW阳花户	必须通过联机与同伴共同完成
NEW大海原	必须通过联机与同伴共同完成
NEW真・帝国	必须通过联机与同伴共同完成
NEWジェミニ	必须通过联机与同伴共同完成
NEWイプシロン	必须通过联机与同伴共同完成
NEWジェネシス	必须通过联机与同伴共同完成
路线特殊奖励品	
普通级	S级
メイズスパイク	デスゾーン2
仓库・上方挑战路线	
注※：由于涉及到修改，这里就只放出特殊奖励品资料。	
路线特殊奖励品	
普通级	S级
ロックウォールダム	パーフェクト・タワー
仓库・下方挑战路线	
路线特殊奖励品	
普通级	S级
こうていペンギン1ごう	松野空介

追加秘密商店

和前作一样，读取通关存档后回到雷门中学会发现站在学校本校舍门口的古株大叔那里开始卖东西了，各种琳琅满目的强力秘传书绝对让你眼花缭乱，不过那价钱也是那一等一的贵啊，泪奔……不想慢慢赚钱的同学请参考《掌机王SP》121辑火热秘技栏目里友情提供的金手指吧，阿门（被众编踢飞）。



商品名	卖价	效果
やみのシューズ	4500	速度+11
うらぎりのグローブ	5500	防守+12
ダークフェニックス	25000	TP消费66的林属性射门必杀技
トリプルブースト	20000	TP消费80、可远程发动的火属性射门必杀技
ザ・ギャラクシー	25000	TP消费66的火属性射门必杀技
ザ・フェニックス	10000	TP消费62的火属性射门必杀技
こうていペンギン2ごう	7000	TP消费56的林属性射门必杀技
トライアングルZ	8000	TP消费59的林属性射门必杀技
イーグルバスター	9000	TP消费74、可远程发动的山属性射门必杀技
デスゾーン	8000	TP消费59的林属性射门必杀技
ブーストグライダー	10000	TP消费50、需三人协同发动的火属性盘带必杀技
トリプルダッシュ	10000	TP消费50、需三人协同发动的山属性盘带必杀技
ハリケーンアロー	10000	TP消费50、需三人协同发动的风属性防守必杀技
ボディシールド	10000	TP消费50、需三人协同发动的山属性防守必杀技
かごめかごめ	10000	TP消费50、需三人协同发动的山属性防守必杀技
むげんのかべ	20000	TP消费57、需三人协同发动的山属性扑救必杀技
ダブルロケット	6000	TP消费48的火属性扑救必杀技
ビーストファング	20000	TP消费57的火属性扑救必杀技

大阪ナニワ地下修炼场强化

通关后位于大阪游乐场的ナニワ地下修炼场也有了全面强化，相对于原本一次修炼只需发生四、五场战斗的小场面来说，通关后的修炼场俨然变为了一个大迷宫，而战斗的发生次数也飚升至十几场。由于在此处的训练中途不允许有失败，因此玩家必须做好充分的准备。战斗难度的提升换来的是更丰厚的报酬，只要能成功完成修炼，主力页角色的能力提升值也由原来的2～3点猛涨到10点，“高风险、高回报”这一真理在此得到了诠释。

修炼场比赛掉落道具一览

章节	掉落道具
第6章	ホークショット、トカチエフボンバーの秘传书
第7章	プリマドンナ、フレイムダンスの秘传书
第8章	レインボーループ、つなみウォールの秘传书
第9章	モグラシャッフル、ちゃぶだいがえし、アルマジロサーカス、リフレクトバスターの秘传书
第10章	ほのおのかざみどり、ディバインアロー、ハーヴェスト、ジャッジスルー2、デスゾーン、トリプルブーストの秘传书

全特殊必杀技作用

作为本作新增的要素，特殊必杀技的引入（就是那些角色被动技能）让球员的特点更为鲜明，同时也让玩家在招募球员时所思考的方面更多，一定程度上丰富了游戏内容。以下为大家放上笔者整理出的特殊必杀技效果一览表。另外，漫游寺中学的教练虽然能将某位球员的必杀技传授给另一位球员，不过这类被动技能却属例外。想把每位球员都弄成超人的同学（包括笔者本人）要大失所望了。



特殊必杀技名称	效果	可否用秘传书学习
キーパープラス	守门员的扑救能力上升	不可
スピードプラス	持有者的速度上升	不可
シュートプラス	射门时的综合技能值上升	可，宝箱挑战赛队伍エイリアA、エイリアB随机掉落该秘传书
ディフェンスプラス	防守时的综合技能值上升	可，宝箱挑战赛队伍チーム・カノン随机掉落该秘传书
オフェンスプラス	进攻时的综合技能值上升	不可
スピードフォース	我方全员的速度上升	不可
シュートフォース	我方全员的射门综合技能值上升	不可
ディフェンスフォース	我方全员的防守综合技能值上升	可，宝箱挑战赛队伍スーパー大阪CCC随机掉落该秘传书

おいろけUP!	与男性选手发生对决时的行动成功率上升	可，宝箱挑战赛队伍表と里の王者A、ベンチーズ2随机掉落该秘传书
イケメンUP!	与女性选手发生对决时的行动成功率上升	可，宝箱挑战赛队伍ベンチーズ5随机掉落该秘传书
セツヤク!	必杀技的TP消耗值变为正常情况下的3/4（效果不会与燃烧时段相重叠）	可，宝箱挑战赛队伍SP改、オールド木户川随机掉落该秘传书
ちょうわざ!	各种必杀技的威力上升，TP消耗值变为正常情况下的1.2倍	可，闪电商团车宝箱挑战赛S级奖励品
ぞくせいきょうか	角色属性有利时得到进一步强化	可，宝箱挑战赛队伍ネオ帝国、FF全国选拔B随机掉落该秘传书
がくしゅう	比赛结束后自身获得的经验值变为1.5倍	可，宝箱挑战赛队伍神と宇宙随机掉落该秘传书
なまける	比赛结束后他人获得的经验值变为1.1倍	不可
クリティカル!	使用必杀技时其威力随机上升	可，宝箱挑战赛队伍チーム・マサト随机掉落该秘传书
むぞくせい	属性的克制效果无效化	不可
ラッキー!	对决中的成功率随机上升	可，宝箱挑战赛队伍全日本ユースA随机掉落该秘传书
やくびょうがみ	对决中的成功率随机下降	不可
オフェンスフォース	我方全员的进攻综合技能值上升	不可
リカバリー	对决失败后处于行动不能状态的时间变短	不可
イカサマ!	对决中自身犯规的判定概率下降	不可
ネバーギブアップ	在球队落后的情况下，对决成功率上升	不可
イケイケ!	持有者在球队比分领先的情况下对决成功率上升；落后的情况下对决成功率下降	不可
みんなイケイケ!	我方全员在球队比分领先的情况下对决成功率上升；落后的情况下对决成功率下降	不可



超过1500人的可加入同伴是本作的重要卖点之一，为了让玩家充分享受发掘新人球员所带来的乐趣，厂商也把我方队伍的最大容纳人数由前作的32人扩展到了100人。下面就由笔者来为读者朋友们推荐一些素质较为优秀的球员，不过大家不要把自己的队伍弄得太BT了哦，不然敌方没有反抗就没有乐趣了嘛！（^_^）另外友情提醒一句，如果下述人员没有找到，请在提升队伍平均等级后再来尝试。

前锋类

天神阿太郎&天神哞助

所属:漫游寺中学

备注:俗称“漫游寺双煞”，使用挖角系统后分别出现在京都街市地的东里通和西里通，之后前去对话并在球艺比试中获胜就能让他们加入。前者高GP、高TP，并且自带必杀技威力上升的被动技“ちょうわざ！”；后者基本能力更上一层楼，同等级下甚至强于“雷电一哥”豪炎寺修也，不过其被动技“クリティカル！”没有前者来得稳定。

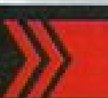
グラン

所属:ザ・ジェネシス

备注:使用挖角系统后随机出现在阳花户中学左侧校舍前，在球艺比试中需要连胜三场（每场都是以三球以上优势取胜）才会加入。作为异形学园的最强战士，其实力自然毋庸置疑，强力必杀射门“りゅうせいブレード”更是其独有（不过现在此技白菜了，Wi-Fi开放秘传书下载……），美中不足的是TP量和速度值偏低，通过特训和一双好的靴子来弥补一下吧！



佐久间次郎

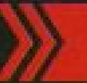


所属：帝国学园

备注：剧情推进到第八章后才可以挖角的球员，具体出现位置是冲绳市街地（球艺比试中必须有鬼道）。日本玩家授予其“独眼小强”的别称，其特点在于TP量多得快溢出（－ －）、并且拥有顶级的控球值，这样的属性足以让他“调戏”任何敌后卫，更兼3人合体必杀射门こうていペンギン2ごう攻城拔寨。需要注意小强的ジャッジスルー造成犯规的概率较高，最好是用秘传书让他习得另外的盘带技巧。



豪炎寺真人

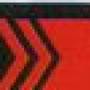


所属：——

备注：《暴雪版》的独有角色，豪炎寺修也的表弟。兄弟情深连能力和必杀技都一模一样，这里笔者也就不赘述了。说下他的加入方法吧：拿到冲绳・上方挑战路线的普通级评价，然后在球探搜索里输入东京就能在列表里刷出他，之后到北海道市街地左侧的路灯下就能看到对方，对话后直接加入（兄弟就是好啊，都不用劳驾大家动手）。

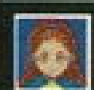


デザーム

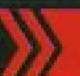


所属：イプシロン

备注：可干前锋和守门员的双料角色，笔者更倾向于将其投入进攻，主要魅力是TP消费仅28且有远程打击属性的必杀射门グングニル，将他放在边锋的位置，这样在宝箱挑战赛等需要效率得分的场合里就能散发出耀眼光芒啦！



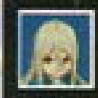
御堂玲华



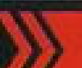
所属：大阪CCC

备注：女性前锋中实力较为出众的一个，使用挖角系统后到大阪烧肉店右边的房间里就可以找到她。个人因卖相不错而拥有与男性球员对决成功率上升的被动技“おいろけUP！”，有爱的话还是可以一用滴。

中场类

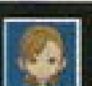


亚风炉 照美



所属：世宇子

备注：因为一头飘逸的长发而被玩家称呼为“伪娘”、是前作最终BOSS队的队长，使用挖角系统后随机出现在东京铁塔右上角池塘的左侧。基础能力一流且持有被动技シュートフォース，自身的盘带和射门必杀技都属顶级，不过TP消耗较多。伪娘的缺点在于必杀技属性单一（全为风），另外还需要用秘传书来学会一个防守必杀以增强中场的阻截能力。



大谷 つくし



所属：——

备注：随机出现在北海道大雪原第二个区域里的女性球员，全能力超低（对，你没有看错）但同时拥有おいろけUP、ラッキー！、がくしゅう和みんなイケイケ！四个被动技能。此人在场上犹如光环型选手一般闪亮全场（我承认描写有些夸张），另外卖相好也是让人对其有爱的重要因素之一。

中田英寿

所属：——

备注：本作的隐藏角色，加入条件极其繁琐，具体可以参考上辑的攻略。基础能力全员最高，不过要到LV75才能悟得第一个、也是最强的射门必杀ネオ・ギャラクシー，在这之前需用秘传书来填补空缺。

馆野 舞

所属：SPフィクサーズ

备注：最强的女性中场之一，使用挖角系统后可以在东京铁塔右上角的池塘边找到她。同等级下其控球和速度能力相比他人有明显优势，甚至超越有“中场发动机”别称的鬼道，盘带尤其突出而且必杀技属性面广，再加上一张清秀的脸，唉，不用之可惜啊！

ウルビダ



所属：ザ・ジェネシス

备注：另外一个强力女性角色，被玩家简称为“蓝MM”，使用挖角系统后随机出现在富士树海的秘传书店旁。基础能力同样很高，可以和馆野舞组成中场女强双璧。到了后期更是能习得必杀射门“スペースペンギン”，如虎添翼。不过蓝MM属于攻强守弱型球员，想要坐镇中场还需针对性地强化防守才行。



不动明王

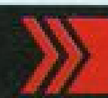


所属：真・帝国学园

备注：真・帝国学园的队长，使用挖角系统后出现在东京河川敷。能力中等但必杀技优秀，天生自带射门、盘带和防守必杀。另外，他的射门トリプルブースト是所有远程射门技中最强的。

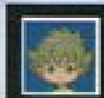


国头贵贺



所属：——

备注：需用人脉搜索来探寻的球员，出现在福冈街市地。能力数据一眼便可看出是后卫命，难能可贵的是在后卫队员速度普遍低下的大环境里能拥有较高的速度值，这样回追球就更加轻松。





多摩野 五郎

所属：——

备注：和前作一样需多次对话才能加入的队员，具体“捕获”步骤为：①在东京铁塔上与其对话9次；②到东京商店街アーケード的雷雷轩里与其对话9次；③到福冈市街地空地前再与其对话9次加入。多摩野是典型的“不老实”球员，虽然游戏里的位置标注的是后卫，不过其必杀技都是扑救类，其中不乏ゴッドハンド、マジン・ザ・ハンド，此人不拖来守门纯属浪费。



白虎 秋人



所属：——

备注：需用人脉搜索来探寻的球员，出现在树海迷之森林的西边。自身拥有强化防御的キーパープラス，LV到65后还能习得ムゲン・ザ・ハンド，另外TP值比雷门剧情守门员立向居勇气还高也是他的一大优势。



寺西 富美子

所属：——

备注：使用球探搜索功能搜寻爱媛，之后到爱媛市街地东侧的河边就能找到她。别看寺西是女子，其防守能力却属顶级。另外其自身拥有全队防守成功率上升的被动技ディフェンスフォース、并且LV达到56后还能习得ダブルロケット。不过其长相嘛就比较悲剧了，笔者估计她多半会因此而被玩家拒之于门外……

特殊人物相关

在游戏进行过程中，雷门中学的部分成员会因各种原因断断续续地从队伍中脱离，各位切勿以为这是剧情需要，实际上满足特定条件后还是可以将他们招回来的。不过除风丸一郎太和染冈龙吾外，其余成员的实力都只有坐冷板凳的份儿，要不要回收"垃圾"各位玩家朋友自己看着办吧。另外，跟随雷门足球队的三经理MM也是可以加入，不要错过哦！

队员名	回收方法
影野仁	在北海道・下方宝箱挑战路线取得S级评价，之后利用球探搜索探寻东京就能在名单中发现他的名字，接下来再去驿前道具店就能看见他，对话后加入。
穴户佐吉	在大阪・上方宝箱挑战路线取得S级评价，之后利用球探搜索探寻东京就能在名单中发现他的名字，接下来再去河川敷下方的码头就能看见他，对话后加入。
风丸一郎太	在冲绳・上方宝箱挑战路线取得S级评价，之后利用球探搜索探寻东京就能在名单中发现他的名字，接下来再去河川敷下方的码头就能看见他，对话后加入。
半田真一	在冲绳・下方宝箱挑战路线取得S级评价，之后利用球探搜索探寻东京就能在名单中发现他的名字，接下来再去河川敷下方的码头就能看见他，对话后加入。
松野空介	目前正常回收不能，需通过修改拿到"ひみつ仓库の键"才行。
染冈龙吾	在冲绳・上方宝箱挑战赛路线中打倒里雷门并取得A级评价后，出现在东京河川敷球场的左下角，对话后加入。
少林寺步	在冲绳・上方宝箱挑战赛路线中打倒里雷门并取得A级评价后，出现在京都漫游寺中学球场中央，对话后加入。
栗松铁平	在冲绳・上方宝箱挑战赛路线中打倒里雷门并取得A级评价后，出现在大阪游乐场的过山车附近，对话后加入。
音无春奈	在北海道・上方宝箱挑战路线取得S级评价，之后利用球探搜索探寻东京就能在名单中发现他的名字，接下来再去河川敷足球场左侧就能看见她，对话后加入。
木野秋	《暴雪版》的独有角色，在冲绳・上方宝箱挑战赛路线中打倒里雷门并取得A级评价后，出现在元堂守的家中，对话后加入。
夏未	《烈火版》的独有角色，在冲绳・上方宝箱挑战赛路线中打倒里雷门并取得A级评价后，出现在东京的铁塔上，对话后加入。

游戏小技巧&杂项

①在比赛过程中大家经常会遇到拦截电脑时出现Miss的情况，其实这是一个很实用但常常被我们忽略的技巧——只要在对方快要靠近时点击我方持球队员，那么对方的拦截就有一定几率出现Miss，注意这一行动会加速球员的GP消耗。

②练级小心得两则：第一是训练比赛途中故意将球传给后卫并多次来回倒脚，游戏有个设定就是成功传球的次数越多则赛后获得经验补正越高，利用这点可以磨到许多经验。当然啦，这点对玩家的操作要求较高，毕竟对方前锋时刻在你身边转悠着呢。第二是多派有なまける这个被动技的球员上场，其经验补正效果可以叠加甚至于强化，场上有一位该技能持有者的情况下，小场比赛经验值上升33%、大场比赛经验值上升10%；有两位该技能持有者的情况下，小场比赛经验值上升100%、大场比赛经验值上升22%；有三位该技能持有者的情况下，小场比赛经验值上升300%、大场比赛经验值上升36%，怎么样，很有吸引力吧？全游戏有なまける技能的共有三人，分别是きゅうせい、ささやま和笔山トメ，其中前两者是通过人脉搜索获得，最后一个则是从一番街队里挖角过来。

③用来暂停比赛、布置战术的指示时间功能想必各位都觉得很好用吧？但是你知道吗，那个手掌形标志其实是可以在屏幕范围内随意移动的，玩家可以将其放置在自己喜欢的任意位置，这样就可以避免影响到自己球员的跑位等行动。另外，远距离射门那个S字母同样可以移动。

④有些宝箱挑战赛不允许有必杀射门的队员出场，对于这点其实有两个系统漏洞可钻：首先是如木暮夕弥、デザーム等能转换形态的球员，可以在接受挑战前将其转为防守形态，然后在比赛开始前换回进攻形态就能使用各自的射门必杀了。另外一个就是在比赛中断时打开メニュー选项直接对某球员使用秘传书学会新的射门必杀即可。

⑤通过Wi-Fi功能下载各种道具后，要前往东京驿前的Gマート里才能购买，下载道具都会标注有"DL"的字样。截至笔者完稿前，官方放出的第一期下载物品为秘传书りゅうせいブレード（10月2日～10月22日）；第二期为靴子イナズマスパイク（10月23日～11月5日），有条件的童鞋不要错过噢。

⑥在游戏过程中可以获得古币徽章（古びたピンバッジ）这种道具，收集一定数量后可以拿到东京商店街的雷神模型店里换取秘传书，详细兑换资料如下：

徽章数量	兑换秘传书
5	コロドラシュート
10	シュートプラス
20	ディフェンスプラス
30	オフェンスプラス
40	ラッキー!
50	ぞくせいきょうか
60	セツヤク!
70	ちょうわざ!
80	クリティカル!
90	なまける
99	がくしゅう

TALES OF VS.

テイルズ オブ バーサス

研究中心 Research Center

文 洋葱 美编 咕噜

对决传说

テイルズ オブ バーサス

NBGI	FTG	2009年8月6日	日版
1～4人	5200日元	无对应周边	

从游戏发售到现在已经经过了几个月时间，不知道大家的角色都练得如何了？本作在角色培养方面拥有极高的自由度，根据不同的培养方针即使是同一个角色战斗风格也会出现很大差别，拿着自己亲手培养的角色在与别人的对战中获胜可是相当有成就感的。由于GP的增长速度较慢，光是要练好一个角色也要投入大量的时间，不过这对于有爱的FANS来说应该不算什么……

关于ルーク的发型

ルーク最初是长发状态，当玩家将世界树之战模式里的ルーク＆ティア篇进行到某个阶段后，ルーク的发型就会改变，今后不管在哪个模式下ルーク的默认形态都是短发。若玩家想要选择长发ルーク的话，只要在选人时按下START键即可切换他的发型。长发版和短发版ルーク除了外表有所区别外，战斗台词、秘奥义图片都不同。



专用技能

之前在攻略中曾为大家介绍过在战斗中起到很大作用的全角色通用SP技能，游戏中其实还有少量个别角色专用的SP技能，下面为大家列出。

技能名	效果	需要SP	可使用者
アクセラレイション	增加跑步速度	10	カイウス
エリアルダッシュ	在空中按下□+→可快速向前移动，LV1	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ2	在空中按下□+→可快速向前移动，LV2	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ3	在空中按下□+→可快速向前移动，LV3	15	ジュディス、シング、コハク
タッチダウン	在空中按下□+↓可快速下落	10	ジュディス、シング、コハク
レビテーション	在空中按下□+↑可飘浮在空中，需要消费TP	100	コレット、リタ

属性伤害

本作中依旧存在着属性相克这一设定，具体的互克关系为火与水、风与土、暗与光。灵活运用属性的话战斗会轻松不少，玩家可以通过更换装备饰品来改变自身的属性。伤害具体的情况有四种：1.攻击方属性和被攻击方的属性完全没有任何关系，如火与风，那么伤害为100%；2.当攻击方属性和被攻击方的属性完全相同，那么伤害就会减少为普通状况的75%；3.当攻击方拥有任意一种属性，而被攻击方没有任何属性的情况下，伤害会变为正常情况的110%；4.若两方的属性是相互克制，那么伤害即为正常伤害的125%。

OVL的特性

也许有玩家已经发现，OVL的持续时间并不是固定的，具体持续时间会根据玩家的发动方式来决定。如果玩家是在受到攻击的情况下发动OVL来保命的话，那么OVL的持续时间将非常短。另外，发动OVL后角色会有一段挺长的硬直时间，不过如果玩家是跳起来在空中发动OVL的话，就可以使发动硬直减少。

正常情况下，发动OVL后对手会被弹飞出去，并且无法受身，不过这其实并不利于玩家继续进攻压制，毕竟几种起身方式都有挺长的无敌时间。如果玩家装备上リミッツキャンセル的话，那么在进攻的中途发动OVL时就不会将敌人弹飞到远处，反而能直接破坏对手的防御，并让其陷入很长的硬直中，为我方制造了非常好的进攻时机。



全角色称号

角色们的各种稀奇古怪的称号是“《传说》系列”的特色之一，在本作中，为角色们更换称号可以直接增强或削弱角色的能力。下面，就为大家列上称号的获取方式以及具体效果。

通用称号		
コンボ初心者	连击数超过10Hit	HP+1%、TP+1%
コンボ上级者	连击数超过20Hit	HP+2%、TP+1%、TP回复+1%
コンボマスター	连击数超过30Hit	TP+2%、TP回复+2%、敏捷+2%
コンボキング	连击数超过50Hit	TP+5%、TP回复+5%

クレス

称号名	入手条件	效果
ロイドの师匠	初期称号	物防+1%、防御耐久+1%
剑士	GP1000以上	TP+1%、物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物攻+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4%、物防+2%、OVL持续时间+2%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+5%
バトルマスター	完成街道对战模式	HP+2%、TP+2%、物防+1%
神圣王国笔头骑士	在世界树之战模式的クレス＆クラトス篇的剧情中获得	物攻+2%、物防+2%
NOTおっさん	在世界树之战模式的クレス＆クラトス篇的剧情中获得	TP+3%、术防+2%
过去を背负う男	在世界树之战模式的クレス＆クラトス篇的剧情中获得	物防+2%、术防+2%
英雄	完成世界树之战模式的クレス＆クラトス篇	物攻+2%、物防+2%、术防+2%
时空の霸者	完成特殊战斗模式的19号任务	物攻+5%、术防+2%、OVL持续时间+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ミント

称号名	入手条件	效果
ヒーラー	初期称号	物防+1%、TP回复+1%
クレリック	GP1000以上	TP+2%、物防+1%
ビショップ	GP10000以上	HP+2%、物防+2%
カーディナル	GP20000以上	咏唱速度+3%、TP回复+3%
ポープ	GP30000以上	HP+4%、咏唱速度+4%
パーフェクトヒーラー	生存模式中达到10连胜	TP+3%、咏唱速度+3%
才色兼备	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

チェスター

称号名	入手条件	效果
ハンター	初期称号	术防+1%、OVL持续时间+1%
レンジャー	GP1000以上	HP+2%、物攻+1%
スナイパー	GP10000以上	HP+2%、TP+2%
シューター	GP20000以上	TP+1%、物攻+3%、TP回复+2%
ストライカー	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%
サバイバー	生存模式中达到10连胜	HP+3%、物防+3%、TP回复+2%
弓圣	完成街道对战模式	物攻+5%、敏捷+4%
矢に想いを込める男	完成特殊战斗模式的17号任务	术防+3%、敏捷+1%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

アーチェ

称号名	入手条件	效果
マジックユーザー	初期称号	术防+2%
ウィッチ	GP1000以上	TP+2%、术防+1%
ソーサラー	GP10000以上	术攻+3%、TP回复+1%
ウィザード	GP20000以上	TP+3%、术攻+3%
スペルマスター	GP30000以上	咏唱速度+4%、TP回复+4%
至高の魔女っ子	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、敏捷+3%
魔术の申し子	完成街道对战模式	TP+3%、咏唱速度+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

フィリア

称号名	入手条件	效果
见习い神官	初期称号	物防+2%
クレリック	GP1000以上	物防+2%、术防+2%
ビショップ	GP10000以上	HP+3%、敏捷+1%
カーディナル	GP20000以上	术攻+4%、咏唱速度+2%
ポープ	GP30000以上	TP+4%、敏捷+4%
神の花嫁	生存模式中达到10连胜	TP+3%、物防+5%
元素の申し子	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱硬直+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

コングマン

称号名	入手条件	效果
武斗家	初期称号	物攻+2%
街角チャンピオン	GP1000以上	TP+2%、物攻+1%
国内チャンプ	GP10000以上	物攻+4%
ワールドチャンプ	GP20000以上	物防+3%、术防+3%
スペースチャンプ	GP30000以上	TP+3%、物攻5%
神に战いを挑む男	生存模式中达到10连胜	术防+5%
ヘラクレスアームズ	完成街道对战模式	物攻+4%、TP回复+2%
筋肉代表	完成特殊战斗模式的16号任务	物攻+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ダオス

称号名	入手条件	效果
天より降りし者	初期称号	咏唱速度+2%
大地の监视者	GP1000以上	TP回复+3%
理を统べる者	GP10000以上	术攻+4%
星の救世主	GP20000以上	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%
神の邻に座せし者	GP30000以上	物攻+2%、术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+2%
力を统べる者	生存模式中达到10连胜	物防+3%、敏捷+3%
超次元の覇者	完成街道对战模式	TP+2%、敏捷+3%
マーテルの代行者?	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物防+3%、术防+2%
槛を坏す者	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物攻+3%、物防+3%
ただ一人を想う男	完成世界树之战模式的ダオス篇	咏唱速度+3%、防御耐久+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

スタン

称号名	入手条件	效果
复仇に燃える男	初期称号	HP+2%
剑士	GP1000以上	物攻+1%、物防+2%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物防+3%、术防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4%、物防+2%、OVL持续时间+2%
太阳の勇气を继ぐ者	生存模式中达到10连胜	物攻+4%、术攻+2%
灼热の战士	完成街道对战模式	物攻+2%、术攻+4%
侵入者さん	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	敏捷+3%
飞行龙の乘り手	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	HP+2%、术防+3%
强き绊で结ばれた者	完成世界树之战模式的スタン篇	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%、术防+2%
决着をつけた男	完成特殊战斗模式的20号任务	HP+5%、TP+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

リオン

称号名	入手条件	效果
王国の剑士	初期称号	TP回复+2%
剑士	GP1000以上	TP+1%、物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	TP+3%、物防+5%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+3%、TP+3%
美しき死神	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
皮肉屋	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	HP+2%、物防+1%
骑士国家の双璧	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	咏唱速度+3%、敏捷+2%
ツンツンツンデレ	完成世界树之战模式的リオン＆カイル篇	TP+3%、物攻+3%
生き残りし者	完成特殊战斗模式的2号任务	HP+4%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ファラ

称号名	入手条件	效果
ファーマー	初期称号	物攻+2%
格斗家	GP1000以上	物攻+3%
カンフーマスター	GP10000以上	物攻+4%
サイレントアサシン	GP20000以上	TP+2%、敏捷+4%
アイアンフィスト	GP30000以上	物攻+5%、敏捷+3%
爆进娘	生存模式中达到10连胜	TP+5%
铁拳クイーン	完成街道对战模式	HP+5%
おのぼりさん	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	HP+1%、TP回复+1%
お人好し	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	HP+3%、TP回复+1%
纯粋な魂を持つ者	完成世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇	物攻+2%、术防+4%
ゴッドハンドガール	完成特殊战斗模式的7号任务	物攻+2%、术防+3%、敏捷+2%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

カイル

称号名	入手条件	效果
英雄の息子	初期称号	TP回复+2%
剑士	GP1000以上	物攻+1%、物防+2%
フェンサー	GP10000以上	TP+2%、物攻+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物攻+3%、术防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	HP+2%、物攻+3%、术攻+3%
烈风の剑士	生存模式中达到10连胜	咏唱硬直+2%、敏捷+5%
英雄の魂を受け継ぐ者	完成街道对战模式	HP+3%、TP+3%
うわさの少年剑士	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	HP+1%、TP+1%
二つ名に憧れる少年	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	术攻+2%、术防+1%
暂定わがまま王	在世界树之战模式リオン＆カイル篇的剧情中获得	术攻+3%、TP回复+3%
真わがまま王	完成世界树之战模式的リオン＆カイル篇	HP+3%、TP+2%、物攻+2%
グミ好キング	完成特殊战斗模式的4号任务	咏唱硬直+2%、敏捷+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ナナリー

称号名	入手条件	效果
弓使い	初期称号	敏捷+2%
レンジャー	GP1000以上	物防+1%、敏捷+1%
スナイパー	GP10000以上	TP+2%、物攻+3%
シューター	GP20000以上	物攻+2%、术攻+6%
ストライカー	GP30000以上	物攻+4%、术攻+2%、敏捷+2%
流星のナナリー	生存模式中达到10连胜	术攻+2%、敏捷+5%
赤发のアルテミス	完成街道对战模式	TP+3%、物攻+4%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ハロルド

称号名	入手条件	效果
科学者	初期称号	HP+1%、物防+1%
ウィッチ	GP1000以上	HP+2%、TP+1%
ソーサラー	GP10000以上	TP+4%
ウィザード	GP20000以上	物攻+3%、咏唱速度+3%
スペルマスター	GP30000以上	术攻+4%、咏唱速度+4%
マッドサイエンティスト	生存模式中达到10连胜	TP+3%、术攻+4%
天才科学者	完成街道对战模式	HP+3%、咏唱速度+3%
最强の魔女っ娘	完成特殊战斗模式的13号任务	术攻+5%、术防+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

コレット

称号名	入手条件	效果
かけだし神子	初期称号	物防+2%
神子	GP1000以上	物攻+1%、术攻+2%
タイニーエンジェル	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ファニーエンジェル	GP20000以上	HP+2%、TP+3%
エンジェリックガール	GP30000以上	HP+3%、物攻+3%、物防+2%
神に爱されし者	生存模式中达到10连胜	HP+3%、术防+3%
最强のドジっ娘	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
こころやさしき娘	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	物防+2%
ぺったんこ	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	敏捷+4%
世界树の神子	完成世界树之战模式的ロイド＆コレット篇	物防+4%、术攻+4%
鬼ごっこクイーン	完成特殊战斗模式的3号任务	咏唱硬直+2%、敏捷+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

バルバトス		
称号名	入手条件	效果
战士	初期称号	HP+1%、物攻+1%
狂战士	GP1000以上	物攻+3%
破坏战士	GP10000以上	物攻+4%
杀戮の战士	GP20000以上	TP+1%、物攻+5%
惨杀の狂战士	GP30000以上	物攻+5%、术攻+3%
テイルズ オブ最强	生存模式中达到10连胜	TP+5%、TP回复+1%
英雄を杀めし者	完成街道对战模式	物攻+2%、术攻+2%、敏捷+2%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ロイド		
称号名	入手条件	效果
见习い剑士	初期称号	物攻+1%、物防+1%
剑士	GP1000以上	HP+1%、TP+1%、物攻+1%
剑客	GP10000以上	TP+1%、物攻+3%
剑豪	GP20000以上	TP+3%、物防+1%
剑圣	GP30000以上	物攻+2%、物防+3%、术防+3%
无双の猛者	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、物攻+2%
ソードオブソード	完成街道对战模式	物攻+2%、OVL持续时间+3%
演技派剑士	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	术防+4%、敏捷+2%
誓い多き剑士	在世界树之战模式ロイド＆コレット篇的剧情中获得	物防+2%、术防+3%
神子の护り手	完成世界树之战模式的ロイド＆コレット篇	物防+3%、敏捷+4%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

クラトス		
称号名	入手条件	效果
佣兵	初期称号	HP+2%
剑客	GP1000以上	物攻+2%、物防+1%
魔剑士	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
战神	GP20000以上	TP+2%、物攻+2%、物防+2%
斗神	GP30000以上	TP+2%、物攻+3%、术攻+3%
天上に反逆せし战士	生存模式中达到10连胜	物攻+1%、术攻+4%
无敌のおやじ	完成街道对战模式	HP+3%、TP+3%
天に背きし男	在世界树之战模式クレス＆クラトス篇的剧情中获得	术攻+2%
ヨボヨボおやじ	在世界树之战模式クレス＆クラトス篇的剧情中获得	咏唱速度+4%
微笑みし男	完成世界树之战模式的クレス＆クラトス篇	术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+3%
ダイマジン……	完成特殊战斗模式的11号任务	物攻+4%、物防+4%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

プレセア		
称号名	入手条件	效果
寡默な娘	初期称号	物防+2%
斧っ娘	GP1000以上	HP+1%、物攻+2%
炸裂娘	GP10000以上	TP+2%、TP回复+2%
爆裂娘	GP20000以上	TP+3%、物攻+3%
はっちゃけ娘	GP30000以上	TP+2%、物防+3%、术防+3%
无双の斧っ娘	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、TP回复+2%
战场に咲く花	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
すべてを坏す破坏の斧	完成特殊战斗模式的15号任务	物攻+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

リヒター

称号名	入手条件	效果
孤高の旅人	初期称号	TP+2%
复仇者	初期称号	物攻+3%、术攻+3%
黒衣の剣斧使い	GP1000以上	物攻+2%、术攻+1%
剣斧マスター	GP10000以上	物攻+1%、物防+3%
黒嵐の斗士	GP20000以上	物攻+3%、术攻+3%
黒き炎の王	GP30000以上	HP+4%、TP+4%
炎帝	生存模式中达到10连胜	TP+5%、物攻+2%
苛烈な绅士	完成街道对战模式	物攻+5%、TP回复+1%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

マオ

称号名	入手条件	效果
术使いの少年	初期	术攻+2%
炎の术士	GP1000以上	术攻+3%
サラマンダー	GP10000以上	TP+2%、术攻+2%
イフリート	GP20000以上	HP+2%、TP+2%、物防+2%
フェニックス	GP30000以上	HP+5%、物防+3%
炎の申し子	生存模式中达到10连胜	术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+2%
魔法少年	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱速度+3%
ボクはマオ!	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	物攻+2%、术攻+1%
世界をくるわせる者	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	HP+2%、术攻+3%
世界树の子	完成世界树之战模式的マオ＆カイウス篇	物防+2%、术攻+2%、术防+2%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

セネル

称号名	入手条件	效果
兄バカ	初期	术防+3%
海上警备兵	初期	物攻+2%
斗士	GP1000以上	物防+2%、术防+1%
霸王	GP10000以上	HP+1%、物攻+3%
武帝	GP20000以上	HP+3%、TP+3%
斗神	GP30000以上	物攻+3%、物防+3%、术防+2%
真の格斗家	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、物攻+2%
高速の拳	完成街道对战模式	敏捷+5%
音速の战士	完成特殊战斗模式的9号任务	TP+2%、敏捷+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ルーク

称号名	入手条件	效果
公爵子息	初期称号	TP回复+2%
剑士	GP1000以上	物攻+1%、物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物攻+3%、敏捷+1%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	TP+2%、物攻+2%、敏捷+2%
ラストフェンサー	GP30000以上	HP+3%、TP+3%、物防+2%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	物攻+5%、敏捷+1%
ソードオブソード	完成街道对战模式	TP+2%、物攻+3%
次期皇帝候补	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	术防+2%
レプリカドール	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	TP回复+4%
あらがい前に进む者	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	HP+1%、TP+3%
ティアの相棒?	完成世界树之战模式的ルーク＆ティア篇	物攻+3%、术防+3%
赤发キラー	完成特殊战斗模式的6号任务	敏捷+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ユージーン

称号名	入手条件	效果
枪战士	初期	HP+2%
武人	GP1000以上	HP+1%、TP+2%
豪杰	GP10000以上	物攻+3%、物防+1%
战神	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
古今无双	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%、敏捷+2%
最强の兽人	生存模式中达到10连胜	HP+2%、TP+2%、敏捷+2%
兽人の守护者	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的18号任务	HP+2%、敏捷+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ティア

称号名	入手条件	效果
谱术士	初期称号	TP+2%
谱を读みし者	GP1000以上	术攻+3%
谱歌の理解者	GP10000以上	术攻+2%、咏唱速度+3%
旋律に身をささげし者	GP20000以上	术攻+2%、术防+4%
歌姬	GP30000以上	HP+2%、TP+2%、术攻+2%、TP回复+2%
パーフェクトヒーラー	生存模式中达到10连胜	物防+3%、术攻+3%
战场の花	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
クールビューティ	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	TP+3%、咏唱速度+3%
かわいい物好き	在世界树之战模式ルーク＆ティア篇的剧情中获得	敏捷+3%
道を见つけたる者	完成世界树之战模式的ルーク＆ティア篇	HP+3%、TP回复+3%
我慢上手	完成特殊战斗模式的1号任务	物攻+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ジェイド

称号名	入手条件	效果
大佐	初期称号	物攻+1%、术攻+1%
谱术先生	GP1000以上	术攻+3%
谱术博士	GP10000以上	术攻+2%、术防+2%
谱术の深渊に触れし者	GP20000以上	TP+1%、术攻+5%
谱术マスター	GP30000以上	物攻+4%、术攻+2%、咏唱速度+2%
死灵使い	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、TP回复+2%
メガネの恶魔	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱速度+3%
策をめぐらせる男	在世界树之战模式ジェイド＆アニス篇的剧情中获得	术防+2%
A级危险人物?	在世界树之战模式ジェイド＆アニス篇的剧情中获得	TP+3%、咏唱速度+3%
极恶人?	完成世界树之战模式的ジェイド＆アニス篇	物攻+3%、术攻+3%
早口男	完成特殊战斗模式的12号任务	术攻+1%、咏唱速度+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

アッシュ

称号名	入手条件	效果
赤发の剑士	初期称号	HP+2%
迷いを断つ男	初期	TP+2%、物攻+2%
剑士	GP1000以上	TP+2%、TP回复+1%
フェンサー	GP10000以上	物防+2%、术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+2%、物攻+2%、术攻+2%、术防+2%
ラストフェンサー	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%、术攻+2%
鲜血のアッシュ	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、术攻+1%、敏捷+3%
バトルマスター	完成街道对战模式	HP+2%、物防+2%、术防+2%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

对决传说

アニス

称号名	入手条件	效果
人形士	初期称号	TP+2%
巧みな人形使い	GP1000以上	物攻+1%、TP回复+2%
大人形士	GP10000以上	物攻+3%、术攻+1%
神业人形士	GP20000以上	物攻+3%、术攻+3%
稀代の人形士	GP30000以上	TP+3%、物攻+3%
プリティデビル	生存模式中达到10连胜	术攻+3%、咏唱速度+3%
ジェノサイドプリティ	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
玉の輿チャレンジャー	在世界树之战模式ジェイド＆アニス篇的剧情中获得	敏捷+3%
ロリロリ娘	在世界树之战模式ジェイド＆アニス篇的剧情中获得	TP+3%
腹黒エンジェル	完成世界树之战模式的ジェイド＆アニス篇	TP+3%、术攻+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

カイウス

称号名	入手条件	效果
见习い剑士	初期称号	物防+2%
剑士	GP1000以上	物攻+2%
フェンサー	GP10000以上	HP+3%、TP+1%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3%、TP+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物防+4%、术防+4%
ビーストプリンス	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
新世代兽王	完成街道对战模式	物攻+3%、敏捷+4%
小さな复仇者	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+1%、物攻+1%、TP回复+1%
レイモーンの战士	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+3%
目标はユージーン	完成世界树之战模式的マオ＆カイウス篇	HP+5%、TP+1%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ルカ

称号名	入手条件	效果
气弱な大剑使い	初期称号	TP+1%、TP回复+1%
大剑使い	GP1000以上	物攻+2%
技巧の大剑使い	GP10000以上	物攻+1%、敏捷+2%
大剑マスター	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
空飞ぶ大剑使い	GP30000以上	TP+3%、敏捷+5%
バトルマスター	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
不死鸟のルカ	完成街道对战模式	物防+3%、术防+3%
一刀两断男	完成特殊战斗模式的10号任务	物攻+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ユーリ

称号名	入手条件	效果
下町の青年	初期称号	物防+1%、术防+1%
剑士	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
剑豪	GP10000以上	TP+2%、物攻+2%
剑圣	GP20000以上	TP+3%、TP回复+3%
剑神	GP30000以上	TP+4%、物攻+4%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+2%、物攻+2%、物防+2%
地上最强の黑狮子	完成街道对战模式	物攻+2%、术攻+2%、术防+2%
兵士に追われる男	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	敏捷+2%
コントラクター	在世界树之战模式ユーリ＆ファラ篇的剧情中获得	物防+2%、术防+2%
强き魂を持つ者	完成世界树之战模式的ユーリ＆ファラ篇	物攻+3%、TP回复+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的5号任务	物防+3%、术防+3%、敏捷+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

イリア

称号名	入手条件	效果
ガンスリンガー	初期称号	物防+1%、术攻+1%
クイックガンナー	GP1000以上	咏唱速度+3%
ガンマスター	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
プリティガンナー	GP20000以上	HP+2%、物防+2%、术防+2%
はじけ娘	GP30000以上	TP+3%、TP回复+3%、敏捷+2%
魔弾のイリア	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
战场の烈风	完成街道对战模式	物攻+3%、敏捷+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

リタ

称号名	入手条件	效果
天才少女	初期称号	术攻+2%
魔导士	GP1000以上	TP+3%
大魔导士	GP10000以上	咏唱速度+4%
稀代の天才魔导士	GP20000以上	术攻+5%、TP回复+1%
魔导王	GP30000以上	术攻+5%、咏唱速度+3%
精灵を追求する者	生存模式中达到10连胜	物防+3%、咏唱速度+3%
狙い锐き魔术蜂	完成街道对战模式	咏唱速度+4%、敏捷+3%
最强の魔女っ娘	完成特殊战斗模式的8号任务	物攻+3%、术防+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ジュディス

称号名	入手条件	效果
妖しき女战士	初期称号	术防+2%
グラマラス	初期称号	HP+3%、TP回复+2%
ビューティーランサー	GP1000以上	敏捷+3%
グレートランサー	GP10000以上	物攻+2%、物防+2%
ドラグーン	GP20000以上	HP+2%、物攻+2%、物防+2%
ハイ・ドラグーン	GP30000以上	HP+3%、物防+3%、术防+2%
イントゥザスカイ	生存模式中达到10连胜	TP+4%、敏捷+2%
苍く轰く烈雷の龙	完成街道对战模式	物攻+5%、敏捷+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

シング

称号名	入手条件	效果
见习いソーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
执念のリゲイナー	初期称号	物攻+1%、敏捷+3%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
果て无き战场を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3%、咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3%、物攻+5%
ソウルスマッシャー	生存模式中达到10连胜	TP+2%、TP回复+4%
最强のソーマ使い	完成街道对战模式	物攻+3%、物防+3%
勇者	完成特殊战斗模式的14号任务	敏捷+5%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

コハク

称号名	入手条件	效果
见习いソーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
真・コハク	初期称号	物防+2%、术防+2%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
果て无き战场を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3%、咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3%、物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3%、物攻+5%
战乙女	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、术攻+3%
战场に咲く花	完成街道对战模式	HP+3%、TP+3%
ユグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
ユグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

盲先知 提供

战国武将也脑残？

風魔

虽然《幸运星》的播出已经是几年前的事了，但是它的风头却一直不减。Good Smile Company以前曾经将动画里的人物和日本的地域结合，推出过一套充满地方风情的粘土系列作品，这次推出的第二弹也以地域划分，而这次此方和镜她们COS的是战国的武将。这些手办每个高约30厘米，每个地区的一套三个共1200日元。

虽然本人对战国没多少了解，不过从玩过的不少游戏里还是略知道一些武将的个人特色。像是独眼的伊达政宗、头上顶着六文钱的真田幸村，或是把姓氏写在脑门上的风魔小太郎等还能认得出，而有些特征似乎不很明显的就不认识了。各位读者能认得出几个呢？另外，如果一次将六套收齐，会得到额外的美幸作为特典哦。



胧月： 我一直觉得《幸运星》的四人阵容是万金油组合，可以套到绝大多数日式RPG里去，并且对应战士、弓手、法师和僧侣四种基本职业。所以《幸运星》的FANS大可乐滋滋地等着她们的周边蚕食业界。



马修 提供

新的《口袋妖怪》计步器路线

《口袋妖怪 心金·灵银》同捆的计步器“口袋漫步者”，在发售期间提供了满是皮卡丘的“黄色森林”路线后，不久前又公布了新的路线冠军之路（チャンプのみち）。路线中会出现多种精灵，除了大众的鲤鱼王，铁哑蟹、夜骷鬼、墨海马这些也会登场，这些都可以进化成非常强大的精灵。而NDS版中出现率超低的刚比兽也会在此路线出现——只希望不要像“黄色森林”的皮卡丘出现率那么低就好。

该路线预计从2010年1月起开始提供Wi-Fi下载，而在今年的10月17日到12月27日之间举办的口袋妖怪挑战大赛的会场，与会者可以先行得到该条路线的下载。

马修： 不得不说，在游戏、周边、活动等各方面的互动上，Pokemon确实很有一套。



胧月 提供





▲托奇版雪莉露和拉奥版兰花，我已经觉得自己有点变态了，抱歉了各位。

◀《超时空要塞 x 北斗神拳》，这封面告诉你们何谓真正的“LION”。

▲至于封底的两个正常版人物，在书里是不会登场的。

10月初PSP版《超时空要塞 终极开拓者》发售，10月17日、18日幕张举行历代歌姬LIVE，再加上《超时空要塞F》剧场版《虚空歌姬》上映在即，近期《超时空要塞》的周边密集得很。比如雪莉露的性感写真集、雪莉露咖喱、兰花的娘娘手办，加上林林总总的海报、卡片、T恤一大堆。换平常肯定花痴般地将这些东西搬上来给各位读者过目了，不过领导一直号召咱们得拓宽思维，富有创新精神，所以这次就把它们全部PASS掉，给你们看点新鲜货。先说好，打人是违反治安管理条例的……

主编：如果有读者投诉，你就小心下个月的奖金单吧。

胧月：—v—

乌冬 提供

等身大铁人28号落户神户

■落成式的剪彩活动。

◀相信大多数男生小时候都幻想过见到实物大小的机器人，就像图中的小男孩一样。

▶街道上的汽水机也换上了新装。

继等身大的高达屹立于大地之上后，另一个为大家所熟知的机器人——铁人28号的等身大铁制纪念像也于今年的9月底落户神户长田区的若松公园，并于10月4日举办了落成活动。

铁人28号的生父是神户出身的已故日本著名漫画家横山光辉，此次将铁人28号实体化除了要纪念这位大师外，同时也是神户再开发计划的一环。活动中不仅有等身大的铁人28号供游人参观，若松公园周边的街道全换上了铁人28号的装饰，商店里也有《铁人28号》的周边贩卖，举办方希望借由这次活动，给被1995年发生的阪神大地震重创的神户注入新的活力，同时带动周边地区经济的发展。





▲非常有特色的街灯。





▲▶除了有《铁人28号》外，横山光辉的另一部漫画《三国志》也设置了展厅。



■《三国志》的Cosplayer也到场助兴。

胧月：比起1：1高达来，铁人的造型更像一件象征性的雕塑，不过我还是不懂欣赏的。

乌冬：一个时代的东西错过了就过去了，不用耿耿于怀。

胧月：真不想被你这个明明比我年纪小的家伙说啊。



持续了半个学期的2009萌战总算是落下了帷幕，而本届的萌王则由钉宫四萌之一的掌中虎——逢坂大河获得。这是钉宫党的胜利、这是傲娇的胜利、这是轻小说的胜利、这是预赛小组非第一名的胜利……

八强争霸，鹿死谁手？

经过了一天的休整以及分组之后，八强的对决终于开始了，看着对战表上3只钉宫和一桌打麻将的少女，想必某些团体此刻都露出了会心的笑容。

第一天的比赛，对战双方为逢坂大河（《龙虎斗》）与鹭之弓依澄（《旋风管家》），这算是一场毫无悬念的比赛，有钉宫光环加持的逢坂大河可算是动画里的绝对主力，不管是受关注度还是出镜时间都不是迷路少女可以抗衡的，况且依澄在管家军里也仅算一个二线里的一流角色，配角想和主角争风头那简直就是自寻死路，所以输掉这场比赛也可以说是理所当然，不过能倒在八强争霸的赛场，我们的迷路小姐也有足够的资本骄傲了。

第二场比赛对阵双方是新番绝对主力原村和（《麻将少女SAKI》）以及老牌萌角，钉宫四萌之一的露易丝（《零之使魔》）。这两人的对决可以说有着戏剧性的一面，在之前16进8的比赛中，原村和靠着打败了钉宫四萌之一的三千院大小姐而进入八强，露易丝则是干掉了麻将军人气颇高的隐身少女东横桃子进入的八强，因此这算是一场复仇赛，是麻将与钉宫的对决，是新番和老牌的战斗。不过这场值得期待的比赛进行的过程却是相当无趣，打麻将可以变天使的原村和一路领跑，以绝对的优势拿到了半决赛的门票，可怜咱钉宫党再损一员大将。

第三天的比赛是麻将的内战，由于八强里麻将军的人数就占了一半，因此分组时难免会出现内战的情况，对战双方为酷爱墨西哥卷的片冈优希与睁开右眼就能“鸡鸭死”的福路美穗子。说起来，身披麻将和钉宫双重光环的片冈优希赢面是非常大的，看看之前的比赛就可以发现不管对手是谁，只

要面对片冈优希就会死得很惨，毕竟只要有墨西哥卷，在东风场的优希酱就是不可战胜的。可是这次好死不死遇到了全身散发着母性光辉的福路大妈，恰巧随身携带的墨西哥卷被某位纯爷们给吃掉了，恰巧福路大妈又将随身携带的便当给了片冈优希，于是可怜的优希就领了便当了（看不懂此段的童鞋请参考《麻将少女SAKI》第九集）。

第四天的比赛依旧是一场不公平的对决，擅长海底捞月的天江衣（《麻将少女SAKI》）在麻将场上固然可怕，不过遇上平泽唯（《轻音少女》）这种呆头呆脑的家伙也是有力气没地方使，原本内心就是小孩的天江衣遇上疯疯癫癫的呆唯，哪里还能把心思放在比赛上，早就不知道被呆唯诱拐到什么地方吃冰激凌去了。其实天江衣能够进入八强实在是因为运气好，一来是因为身披麻将光环，再加上某几集里的震撼出演聚集了不少人气，二来是因为同组别里实在是一个能打的都没有，要是碰上咪啪、梓喵、会长任何一人，相信这里也没小衣什么事了，最后的结果自然是呆唯获胜。



傲娇虎登顶，新萌王诞生！

看到标题后，自然便知道本届的萌王是谁了，不过还是让我们来细细品味萌王诞生的过程。半决赛第一场是逢坂大河对战原村和，不知道麻将天使上辈子到底是造了什么孽，连续三场碰到钉宫四萌中的其中三位，并且连续斩杀了其中两人。新仇旧恨加在一起的钉宫党们此时底力全开，拼死保护这最后一根苗子，全体钉宫党的力量那可是相当可怕的，这么多年聚集起来的人气可不是一部新番动画能够随便超越的！其实每次看到有麻将角色参与的投票曲线图时都会发现一个同样的问题，就是前松后紧，每次麻将角色最后时刻的爆票都是几乎呈直线上升，异常华丽，可是每次都是因为前面过于放松导致被对手拉开了很高的票数，结果导致最后爆票的时间过短，经常以十来票或者是几十票的差距落败，同样的情形依旧发生在另一场的半决赛，为什么麻将众就不能吸取教训呢？

第二场半决赛的对战选手为福路美穗子与平泽唯，两大新番总算是在最后关头碰面了，之前在京黑的策划下，轻音软妹们损兵折将，人气颇高的几名角色在初期就因为种种原因被不断淘汰，当轻音众转过神来的时候已经只剩下中野梓和平泽唯两个战力了。两人一路披荆斩棘走得十分艰苦，在争夺八强的位置时，碰到克星的梓喵也不幸败下阵来，最后的希望自然是落在了惟一幸存下来的平泽唯身上，轻音众自然也是开足了火力往呆唯身上疯狂塞票。而麻将方面依然存在前松后紧的老问题，况且麻将里的角色出镜的时间大多比较平均，因此在这个没有真正女一号的动画片里让大家的口味很难集中起来，虽然最后的爆票依旧华丽，不过最终福路大妈还是以31票的差距败下阵来。

最后的萌王自然是从钉宫四萌之一的萌虎逢坂大河和新番软妹天然呆吉他手平泽唯之间产生，最后的战斗里两方的阵营自然是你来我往不相上下，看看投票曲线图就可以很直观地发现两人的票数几乎成交替状往上涨，当然最后的胜利是属于钉宫党的，轻音软妹平泽唯准萌王的位置可以说也是来之不易，从结果来看也算是皆大欢喜吧。



纵观整个2009萌战，比赛过程有许多耐人寻味的地方，轻音软妹们前期的窘态和后期的发力、麻将少女们前期的辉煌与后期的衰落、老牌萌王的迅速衰落和新番动画的快速崛起、新番老牌的对阵以及最终萌王的诞生，这三个月来每天都有令人意外的惊喜出现，每天都有人因为自己喜欢的角色被淘汰而叹息。当然所谓的萌王只能代表一小部分人的意见，萌没有定义，萌不分国界，每个人都有自己心中的最萌，不用因为萌王的诞生而妄自菲薄，享受萌战的每一天才是最大的收获。



栏目主持：洋葱

某天上网发现突然出现了一堆“南瓜+魔女”图，这才想起一年一度的万圣节到了，我们本辑的美图秀就以南瓜……不不，万圣节为主题。好了，不废话了，请大家欣赏吧。





阿鲁：性感的魔女、捣蛋的萝莉、可爱的猫咪和蝙蝠、猥琐的南瓜灯，这真是个欢乐的节日。

洋葱：……

阿鲁：这个角度真是不错啊，可为什么是安全裤！

洋葱：安全裤美口皿口



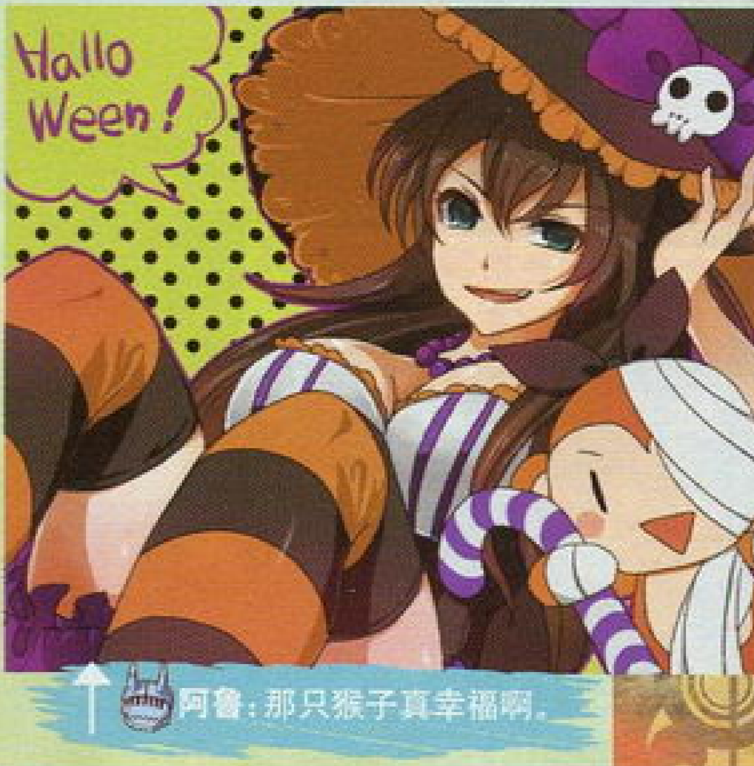




洋葱：让人想咬一口的可爱初音。







阿鲁：那只猴子真幸福啊。



阿鲁：翠克还是翠特？这是一个问题。



经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



1999年10月，一部名叫《One Piece》的动画出现在日本各家各户的电视中。随着时间的推移，这部可以称得上是经久不衰的动画迎来了上映10周年的纪念。在很多超长篇动画受到质疑的时候，《海贼王》却一直受到观众们的追捧，这也从侧面证明了它的经典程度。在10周年之际，让我们来一起回顾一下几款由《海贼王》改编的游戏。 文 Printf("红")

好游戏永远不过时



10年的动画历史、12年的漫画历史，这么长的时间里，以《海贼王》为题材的游戏数不胜数。既有传统的ACT类游戏，也有RPG、FTG甚至SPG等类型；既有以《海贼王》原本剧情为主线的游戏，也有原创剧情的游戏；很多动漫大乱斗的游戏里也少不了《海贼王》的人物出现。这里为大家介绍GBA上4款风格不同的《海贼王》游戏。

海贼王 七岛的大秘宝

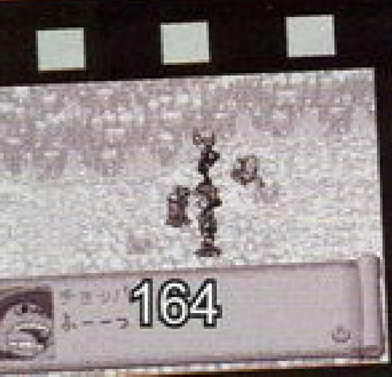
类型：角色扮演+冒险解谜
年份：2002年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

第一款要介绍的游戏是一款RPG，虽说是RPG，但是游戏其实包括了很多要素，像是在地图上移动时，玩家需要利用不同角色的能力来解谜，以推进剧情或是获得道具。像是路飞就可以伸手抓住远处的物体并弹过去，而乔巴可以利用自己比较小的身材进入一些别人进不去的地方。而在战斗时，游戏和普通敌我各站一边的RPG战斗方法不同，玩家和敌人在一个类似SLG的小地图里走格子战斗，这为游戏增加了不少策略成分。即使是在地图上，玩家也不是像普通的RPG一样踩地雷遇敌，而是可以看到敌人在地图上游荡，不想打就可以绕过去。游戏的难度不算低，由于角色的特性非常明显，所以要合理利用每位角色才能顺利完成解谜和战斗的任务。



▲战场上经常会隐藏着宝箱，发现的话一定要第一时间让人走到宝箱上，否则很容易就被敌人抢去了。







海贼王 目标！赏金王！

类型：大富翁类
年份：2003年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲战斗的时候也要靠扔骰子，扔到特定的点数就能发动必杀技。

在《海贼王》的世界里流通的货币叫“贝里”，众人的赏金一直随着剧情的发展水涨船高，作为看客的我倒是也想到这个世界里发一笔财，这款游戏就能实现咱的愿望。这是一款结合了RPG要素的大富翁类游戏，玩家扮演原作中的一名角色，在地图上扔骰子移动，并遭遇各种各样的事件，第一名获得目标金额的贝里的角色就会获胜。在游戏里，玩家可以遇到大量原作中的角色并发生事件，其中不乏克洛克达尔、恶龙等BOSS级角色。游戏的图鉴也很完善，玩家可以在图鉴里查看游戏中的各种道具、敌人等，熟悉原作的玩家肯定会在这里找到很多有趣的东西。游戏中的隐藏要素也相当多，像是在完成一定条件后，玩家可以为人物换装，或是在通关后将其他援护角色都使用过，就能让路飞的哥哥火拳艾斯出现。

海贼王 棒球进行曲

类型：运动类
年份：2004年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲角色们的表情也还原了原作的风格。

这款游戏在《海贼王》相关的游戏中算是比较另类的了，是一款以棒球为题材的游戏。这次我们可使用的角色不仅仅是草帽海贼团的几位主角，原作中各个有名的海贼团都变身成了棒球队，甚至连阿拉巴斯坦的王国军、还有海贼们的死敌海军也都坐不住了组团参加，大家用棒球来决一胜负。虽然看起来游戏似乎走的是娱乐路线，不过棒球系统做得也不含糊，每位队员不同的能力值会对比赛产生影响，想赢得比赛，除了临场的发挥之外，安排阵型、组织战术都是玩家要做的。游戏的技巧性比较强，就拿投球来说，输入不同的指令就能投出各种诡异的弧线球，让对手防不胜防。游戏中有一个有趣的细节，每位角色在击球时都会用自己常用的武器，像是索隆就是用刀，而桑吉就是用脚，旁边图中的乌索普则是用他常用的锤子来击球。

少年Jump 海贼王

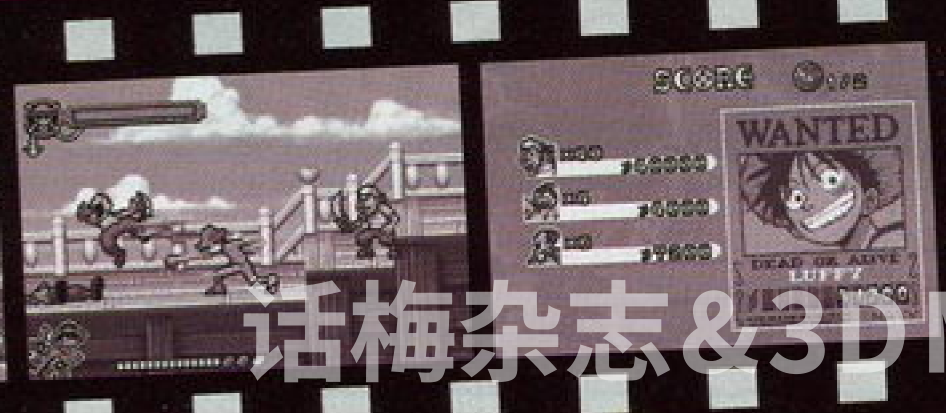
类型：清版过关
年份：2005年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP


▲利用柱子，路飞还可以突袭敌人。

最后再来介绍一款爽快的动作游戏，这款游戏是一款相当忠实于原作的作品，游戏以原作的故事为主线，玩家要操作路飞击败敌人，并逐渐召集齐草帽海贼团的成员。游戏是传统的横版动作游戏，在和敌人战斗之余，玩家还要利用路飞的能力来到达一些隐蔽的地方寻找收集要素。BOSS战也是游戏的一大亮点，玩家要和原作中的海军、海贼头领们战斗，打起来还略有点难度，硬碰硬的打法大多行不通。虽然游戏中玩家一直使用路飞来闯关，不过在同伴加入之后，玩家就可以按L键切换同伴，这样在按A+B发动必杀技时就会由同伴出来援护，不同的同伴招术也不一样，像是索隆出现会帮助路飞砍翻面前的敌人，而桑吉则会帮助路飞补充体力。游戏的打击感相当不错，喜欢动作游戏的玩家可以一试。







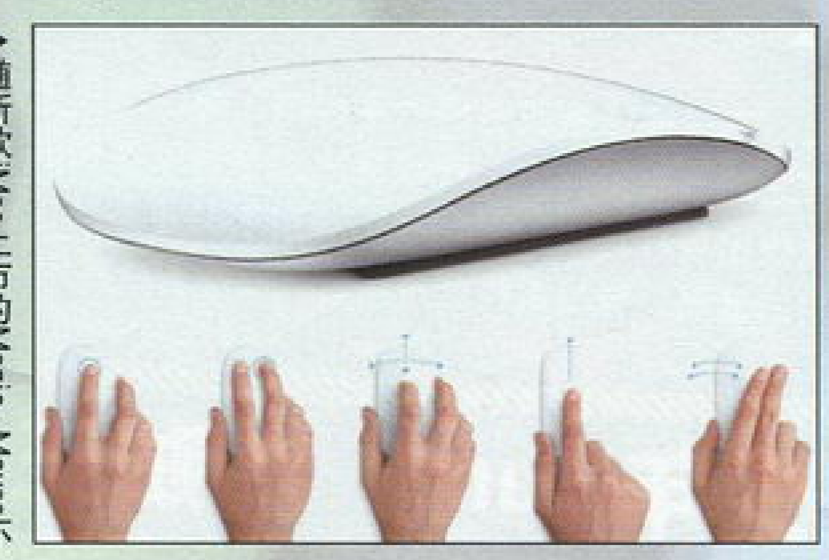
栏目主持：伊娃

近日，苹果发布了新款鼠标Magic Mouse，它是世界上第一款多点触摸鼠标，漂亮的工造加上独特的操控，的确引人注目，有兴趣的朋友可以进苹果官网一睹这神奇前卫鼠标的风采。

情报速递

苹果利润再创新高，全球前景一片大好

全球性经济危机的到来，似乎没有对苹果公司造成冲击。在6月底，苹果报告了2009财年第四季度的“历史最佳非假日季度业绩”，而就在近日公布的2009财年第四季度（6月27日到9月26日）财报中，苹果宣布其营业额达到122.5亿美元，净利润28.5亿美元，营业额为历史第二高，季度利润则创公司历史新高。其中共售出Mac机305万台，iPhone 740万台，均创历史新高。iPod销量为1020万台，虽较去年同期有8%的下滑，但苹果表示，目前的iPod客户中超过一半都是新客户，并且iPod Touch销量同比上涨100%以上，iPod在美国数字媒体播放器市场的占有率依然超过70%。


▶随新款iMac上市的Magic Mouse不知又将让多少苹果FANS为之疯狂。

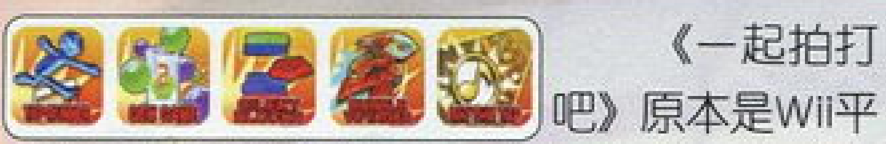
一iPhone用户光荣地成为全球最疯狂的短信超人

您一个月最多能用手机发多少条短信呢？一iPhone 3GS用户就完成了一项不可能完成的任务，他竟然在一个月时间内收发了662258条短信，而AT&T电信公司发给他的账单足足有13000页，要知道这意味着该用户每天平均要收发22075条短信！目前这位名叫Lgvoyagerguy的网民还在YouTube上发布了一段长约五分钟的视频，以证明他的伟大壮举。如果这还算不上史上最强的话，也恐怕只有三头六臂的哪吒才能破其壮举了吧？当然这项记录定存在不少水分，完全纯手工发送的可能性实在太小。

畅游App Store



一起拍打吧 奔跑者/宝石消除/板块抽除/气泡行者/节奏拍打
Let's TAP: Tap Runner/Gem Game/Silent Blocks/Bubble Voyager/Rhythm Tap
■SEGA/Prope■TAB■9.2 MB/6.7 MB/7.1 MB/10.9 MB/49.1 MB■3.99美元/0.99美元/3.99美元/3.99美元/3.99美元



《一起拍打吧》原本是Wii平台的一款创意游戏，世嘉将其中的五款小游戏均单独移植到了iPhone上。这几款游戏的玩法极富有创意，不用碰iPhone也能玩，玩家只需将iPhone放置于一个平整的纸盒上即可，然后根据游戏里的具体动作拍打盒面，iPhone便能感应盒面的震动从而操作游戏。各款游戏的内容也不同，下面一一介绍。

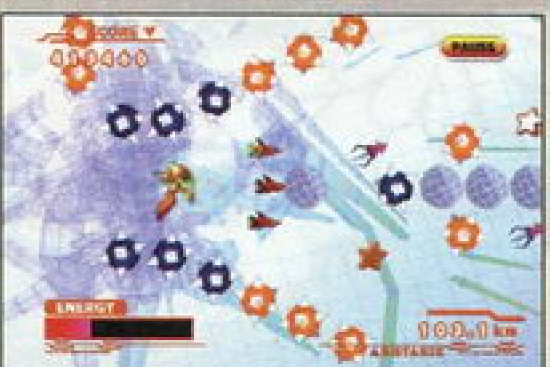
《奔跑者》中是控制人物进行奔跑，随着游戏的进行会增加跨栏、走钢丝等动作，而跑道也会出现上下坡的情况。双手有规律地轻拍为跑步，重拍为跳跃。要获得第一名，起跑尤为重要，在提示音“Start”结束的一刹那拍打盒面，则会以加速形式冲出起点。

《宝石消除》与通常的消除类游戏大不相同，玩家需要通过拍打使得画面中的圆球宝石弹起并掉入上方的透明玻璃管中，积满玻璃管后，管内的圆球会消除，而且玻璃管的长度及数量会得以改变。如果被消除的圆球的颜色相同，则下方的所有圆球都会全部变成该颜色一段时间。

《板块抽除》的玩法很简单，系统会自动由上到下锁定各个板块，玩家所要做的便是将其中一个板块抽除，从而使得相同颜色的板块得以重合并消除。该游戏十分强调拍打的力度，如果力度过大，则会有可能使得整个板块柱倾倒而导致任务失败。

《气泡行者》中玩家要通过拍打盒面控制主角飞行并发射飞弹：正常拍打能使主角处于平行高度上直线飞行，通过高频率拍打或低频率拍打来调整主角的飞行高度，用以收集途中的道具或躲避障碍物；而重拍则能让主角发射飞弹，炸毁障碍。







《节奏拍打》相当于拍打式操作的《太鼓达人》，拍打力度在该游戏中的判定显得格外苛刻。绿色音符为轻拍，蓝色音符为正常拍打，而橙色音符为重拍，要想获得更多Perfect判定则必须要熟练掌握力度。游戏的最好成绩为S，最差为E。本作是该系列游戏中操作最难的一款。

当然游戏亦支持触摸操作和自由操作，玩起来同样别有一番趣味。触摸操作中，玩家可用手指拍打iPhone的屏幕来进行游戏，屏幕下方会显示力度条，从左到右分别从绿色转变为蓝色再到橙色，对应的力度为轻拍、正常和重拍；自由操作更加有意思，玩家可随便用手指拍打iPhone的任何一个部位，拍打力度全由自己掌握，而在《宝石消除》中亦支持体感操作。本作的操作方式非常直观而富有创意，推荐所有iPhone玩家体验。

软件 Software 支付宝

支付宝 ■Alipay.com Co.,Ltd■0.7MB■免费

随着互联网的普及应用，网上购物逐渐成为人们日常生活的一部分。阿里巴巴公司旗下的支付宝（中国）网络技术有限公司是国内最大的独立第三方支付平台，既安全又方便。10月中旬，支付宝正式在App Store上架了，支付宝手机客户端是支付宝针对iPhone/iPod Touch推出的软件，主要包括如下功能：通过“我要付款”功能，向其他支付宝用户进行付款；对淘宝网和其他网站拍下的商品，用该客户端即可进行确认收货和付款；提供买家的账务和交易明细的查询；卡通和网汇e充值；手机话费充值（充值有优惠）；支持公共事业缴费；支持支付宝向银行账户提现功能。iPhone/iPod Touch用户只需登录支付宝账户即可直接完成这些操作，无需重新设定网上银行等信息，因此，买家在网购后可随时查询自己最近的交易明细，极为方便。





文 AKIHA 编 胧月

入秋了！

虽然已经10月下旬才庆祝入秋有那么一点匪夷所思，不过体现在我等广大人民群众身上最直切的感受果然还是气温。说降就降而且还是一天之内暴降10度的气温着实让没看天气预报的笔者措手不及。

哇咧，好像有点感冒了……

（胧月：综合前面几次，我发现此撰稿人应该毕业于气象学院。）

日本便利店盗窃现场的“怪物家长”

怪物家长，指对学校或教育委员会长期提出无理取闹要求的监护者们

近段时间在日本，学生在便利店中顺手牵羊的行为正在日益增加中。然而对于这一明显的犯罪行为，许多监护人们不仅毫不重视，反倒理直气壮地责备店方：“为什么要抓他！既然已经注意到偷窃行为了，在抓人之前应当先好好讲道理吧！”“把商品放到孩子们也能取到的地方，是店方的错！”“我要抗议！我的孙子受到了惊吓！”“多少钱啊？总之赔偿你们就行了吧。”

以下是2CH的反应：

>にっぽん\(^o^)/オワタ！！ (ni ppon o wa ta)

译文：日本完蛋啦！

>なんか**日本**おかしくなってないか？ (nan ka ni hhon o ka si ku na tte na i ka)

译文：日本是不是变得奇怪了啊？

>**亲**を**逮捕**しれぱいい。 (o ya wo tai ho si re ba i i)

译文：把这些父母给抓了好了。

>だから**万引**きした**奴**をすぐに**警察**に**突**き**出**せば**良**いんだよ。**犯罪**なんだからよ (da ka ra man bi ki si ta ya tsu wo su gu kei sa tsu ni tsu ki da se ba i in da yo.han zai nan da ka ra yo)

译文：我就说顺手牵羊的家伙马上交给警察就好了嘛。这可是犯罪啊。

>はいはい、**言**い**译**は**警察**で**言**えや。 (hai hai、i i wa ke wa kei sa tsu ni i e ya)

译文：好的好的，有什么借口去说给警察听吧。

>**亲**が**赖**りにならんのなら、**警察呼**ぶしかないわな (o ya ga ta yo ri ni na ran no na ra、kei sa tsu yo bu si ka na i wa na)

译文：就是因为这种父母靠不住，才不得不找警察的吧。

>こういう**亲自体**が**万引**きを**犯罪**だと**思**ってないからな。**大人**になる**前**の**仪式**の**一**つとしか**思**ってない。 (ko–i u o ya ji tai ga man bi ki wo han zai da to o mo tte na i ka ra na.o to na ni na ru ma e no gi si ki no hi to tsu to si ka o mo tte na i)

译文：这些父母根本就没把顺手牵羊当成犯罪吧。他们认为这不过是长大成人之前的一个仪式而已。

>**亲**もガキの**顷**は**万引**き**常习犯**だったんだな。まともな**人间**ならこんな**台词**はでない。 (o ya mo ga ki no go ro wa man bi ki jyo–syu–han da ttan da na.ma to mo na nin gen na ra kon na se ri fu wa de na i)

译文：这种父母小时候也是顺手牵羊的老手吧。正常人才不会说出这种台词呢。

由此可见，即便是宅化严重的2CH常客们也对这种匪夷所思的行为无法理解并强烈谴责。经常受害的店铺也是非常头痛，新宿区的书店年均被盗损失约40亿日元，差不多等于总销售额的1.4%；警察对于被通报的428名少年进行了调查，26.8%的动机为“像玩游戏一样”；对于被通报的情况，24.5%的回答是“运气不好”，对于犯罪观念认识的稀薄程度令人难以置信。在感叹世风日下的同时，笔者只能衷心希望同样的情况不要发生在中国好了。

动物谚语补遗·五

谚语补遗也即将接近尾声了。不出意外的话，应该在下次会彻底完结掉。之后接替的内容现在正在思索中，お乐しみ。

◆山より大きな猪は出ぬ（ya ma yo ri o o ki na i no si si wa de nu）

注释：猪再怎么巨大也不可能大过山的吧。比喻夸张的形容也要有个限度，超过了就谁也不会相信了。

◆猪も七代目には豕になる（i no si si mo na na dai me ni wa i no ko ni na ru）

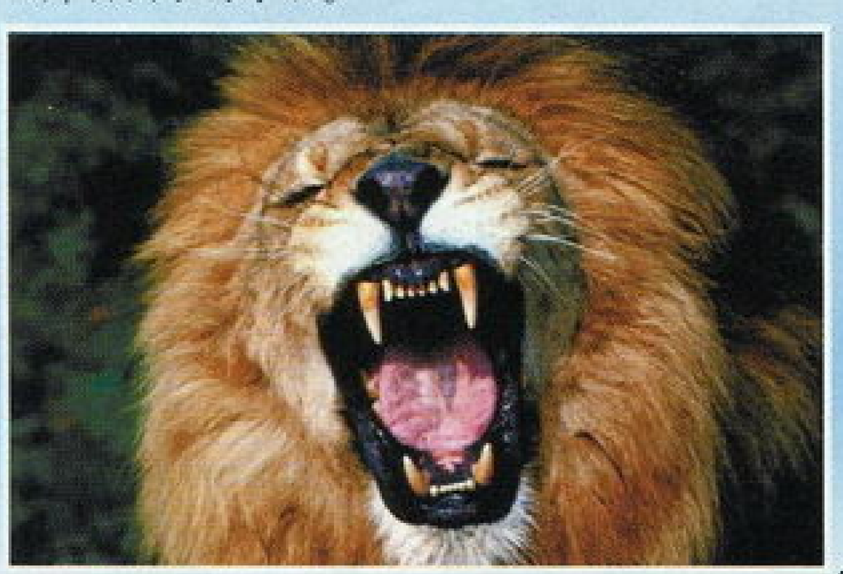
注释：豕是指被驯养为家畜的猪。就算是野猪，被养到第七年也会变成家畜，变得听话了。比喻就算现在看起来没有任何变化，经过岁月的流逝也一定会有改变的。

◆狮子身中の虫（si si sin tyu—no mu si）

注释：寄生在狮子体内的虫，总有一天会将狮子本身毁掉。比喻那些在组织内部不断制造恶劣影响恩将仇报的人。

◆狮子の子落とし（si si no ko o to si）

注释：有这样一个传说，狮子会将自己刚出生的孩子推落谷底，只有爬上来的孩子才会被抚养长大。这个谚语就是比喻给与自己的孩子试炼，从而辨明孩子的才能。



潇洒的台词赏析·五

本次要介绍给大家的是漆黑的暴君Saber Alter，俗称黑Saber。她是第一次介绍过的Saber被“世间所有之恶”吞噬后形成的另一邪恶人格。残暴、冷酷、无慈悲，在游戏正篇HF线里乃是主角一行最恐怖的敌人。台词的力度自然也沾染了前所未有的冲击感。

角色选定

●全て、切り伏せるのみだ。（su be te、ki ri fu se ru no mu da）

译文：将万物斩于剑下。

登场

●祈れ。少しは乐になろう。（i no re、su ko si wa ra ku ni na ro—）

译文：祈祷吧。这样会好受点。

胜利后 台词

●剑は折れ、肉も落ちた。斗志すら消えたのなら、そこで土に还るがいい。（ken wa o re、ni ku mo o qi ta。to—si su ra ki e ta no na ra、so ko de qi ni ka e ru ga i i）

译文：剑已毁、人亦伤。如果连斗志也失去了，那就化为尘土吧。

小局胜利

●万策尽きたか。（ban sa ku tsu ki ta ka）

译文：无计可施了么。

终局胜利

●共に时间をムダにしたな（to mo ni ji kan wo mu da ni si ta na）

译文：真是浪费各自的时间哪。



掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



进入10月末，持续高温的深圳终于进入了秋高气爽的天气……大家不要汗，这里就是这样，每年冷两个月、热九个月、凉快一个月，想想在老家，差不多也该供暖了。大概是天气会一定程度上左右情绪吧，就我个人感觉来说，凉快的天气下玩游戏，比闷热天要心平气和得多，就连练级刷马都不觉得枯燥。其实游戏玩的就是一种休闲，如果连自己都玩得烦躁郁闷，那就没意思啦，这里也祝大家都有一个轻松愉快的游戏心情。

适应生活

上次羽纹哥说，四点起床的是否是开公交车的，我就是那位四点起床的读者，我是面包糕点店的，早上早起已是生活中不可缺少的了，生活嘛，就像羽纹哥说的，只有去适应它，不然就等淘汰吧！游戏么，有空再玩啦。

玉林 陈海松

马修: 我有一天打游戏过度，凌晨四点多肚子饿了想去24小时便利店买点东西，结果看到市场里已经非常热闹忙碌了……

羽纹: 辛苦的行业果然很多呢，陈海松读者加油吧！

狗狗和《任天狗》

我家狗养了5年，我对它很有感情，可是因为它咬过两次人，我家长就强行把它送人了，我很伤心，于是便入手了NDSL，每次想起我以前养的狗的时候，我都会玩《任天狗》。还有，我经常看有读者要求把《掌机王SP》的9.8元定价改为10元，我希望小编不要改，因为我们这里很多书店卖书都不收零钱的，比如9.8元的书，我们这里就卖9元。

石家庄 老莲

马修: 《任天狗》确实是个很容易让人投入感情的游戏，当初看预告片时，也一下联想到了小时候家里养的小狗。

雷伊: 很大方的书商啊，不过放心，我们也不会因为这个就把价格升上去。

 只言片语 小编们即使为了读者也不要太拼命哦，身体健康最重要。（汕头 陈逸翰）

我的V3主板2000

我的PSP之路很难很难……对掌机世界一无所知的我在2008年初突然心血来潮想要买小P了，于是就发生了这样一段悲剧：从2月18日开始存钱，存到3月6日那天以1400元的高价买了一台当时尚未破解的V3主板2000，事后得知真相后精神分裂，无奈只好玩DEMO。到了5月23日，实在受不了的我以500元的价格将小P卖出，到了5月26日却得知成功破解了……精神再度分裂直至现在。

唐山 冬子

洋葱：同情一下，所以说买机前还是先调查清楚比较好，不过冬子同学这卖得也太快、太便宜了……

马修：很多事情都是忍一忍就能等来黎明的，冬子同学心急啦。

祸不单行

最近相当郁闷，首先是《怪物猎人》150多小时的档被误删，接着便在奋斗中发现滑杆失灵，后又因为冷热不调发了烧，打点滴时随便解决了中饭又导致了腹泻，还差点没买到这期杂志。难道是因为我以前中奖，RP都消耗光了？煎熬中……

江苏 肖青山

伊娃：老子说过，祸兮福所倚，福兮祸所伏。正常，正常……

乌冬：其实这些事情都是可以避免的，以后一定要注意哦！

早就想问了——宇轩大人是永远地去了吗？如果是，周围花草树木集体默哀三分钟；如果不是，就当我没问吧……

天津 孙凡皓

雷伊：真不知道这位读者是喜欢宇轩还是……

阿鲁：宇轩大人此刻泪流满面。

LIKY：最近发现不少缅怀宇轩的读者朋友，在这里我谨代表宇轩向大家表示感谢，宇轩只是离开了编辑部大家庭，目前在其他的岗位努力着，让我们一起祝福宇轩今后的道路也一路顺畅。

每次看小编寄语，总觉得紫枫写的话很富有诗意，不像某些人（乌冬、阿鲁）老是在美图秀中你一言我一语。如果让紫枫出书的话，一定会大卖的，名字我都想好了，叫《诗集王 SP》。

安徽 方运文

乌冬：“你一言我一语”是掌门人里的栏目啊，我们那叫吐槽。

LIKY：紫枫的话虽然富有诗意，但是和诗歌没多大关系，要出应该是《感悟王 SP》。



认赌服输









请教……

想问问小编是怎样说服自己的父母让自己玩掌机的啊，我的掌机都是自己存钱买的，可被他们扔了好几个了，心疼啊，现在只剩下NDS和PSP了……

南昌 高品源

羽纹：汗，扔了好几个都还剩下NDS和PSP，想问一下高同学究竟有多少掌机呀……

乌冬：作为过来人，我建议你给父母演示一下NDS上的英语锻炼软件，然后和父母说这是电子词典。再不是就偷偷玩，这样也就不存在说不说服的问题了，不过如果给发现的话下场很可能就是剩下的NDS和PSP都被扔了……

马修：当我玩掌机的时候，父母已经不再在玩游戏上太管我了，就是这样。

偶然在“掌门人”发现了我写的内容，感动！验证了一句老话：“这世界上并不缺乏美，而是缺少一双发现美的眼睛”。（顺便提一下，我的视力为5.0、5.2，不知小编中有没有视力比我好的呢？）

上海 郑一帆

阿鲁：我就善于发现美，顺便提一下，我的视力是5.1、5.2。

马修：我也善于发现美，而且从小到大一直犯各种用眼禁忌仍然视力正常的，度数嘛，忘了。

伊娃：以上两人……善于发现美是不是等于好色？



昨天做梦，梦见自己手拿PSP go在展销会上介绍。结果早上醒来，发现手机里收到了同学发来的一张PSP go的图片，而我的PSP却跑到了冰箱里，看来我是梦游了？

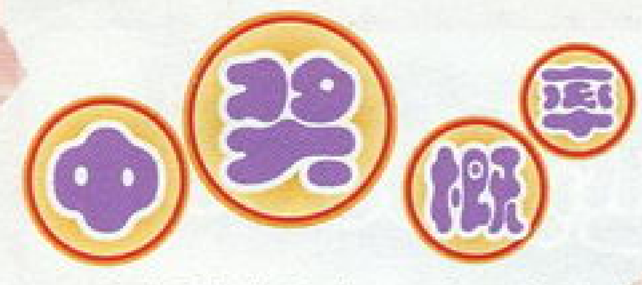
乐清 徐旭杰

畜先知：难道徐读者晚上梦到的就是手机里的PSP go图片？

乌冬：据说收藏电池的时候可以放在冰箱里，不过应该用不着把整个PSP都放进去。

马修：如梦人生啊……

 《大神转 小小太阳》的画风我很喜欢，期待！（上海 陆一）



最近我们这有一手机专卖店搞活动，在箱子里放了100个球，其中有5个球有记号，要求参加抽奖者每次拿出1个球，连续5次将标有记号的球拿出来就有大奖。抽奖者不需任何条件，结果硬是有好多人排队去玩，可是想想，5/100×4/99×3/98×2/97×1/96的结果就是概率啊……

广东佛山 叶伟健

伊娃：我用手机里的计算器将分母相乘，结果屏幕上显示“数值太大”……

马修：这奖再大不过就是一部手机，有这好运气不如买彩票去了。

左手爱情，右手学习，脚下还有个足球，那么游戏我该把你放在哪呢？

广东 何祖敬

阿鲁：放口袋里咯，不知道有本书就叫做《口袋玩家》么。

紫枫：俗事穿肠过，游戏心中留。

奮先知：有位名人曾经说过：“买了XXX，你就头顶青天了！”



最近买了本《诸子百家》看，第一章就是老子！可看了几遍，一点也悟不了，甚至记不得，还是《掌机王SP》好，一看就记得了！如果能用《诸子百家》中的思想和文字来写关于掌机、游戏方面的事，那该有多好，可除了紫枫，还有谁写得好呢？

合肥 子荣

紫枫：我是美编，我是美编……

马修：内涵是好事，但如果把《掌机王SP》内涵到大家都很难看懂就不好啦。

我有一友，挎一笔记本，内装GBA、NDS模拟器，还有各类掌机游戏上千，曰：“一机在手，掌机制霸！”而我这种拿着实体机器的每每看到他用模拟器打开游戏文件，想玩哪个就玩哪个，我吐了……其目前最大梦想：啥时出PSP模拟器？

福建 朱闽善

羽纹：呵呵，其实大家都是玩游戏嘛，何必计较那么多呢？再说模拟器多少也存在一些缺陷，还是实机玩得最舒服啊！

米格：PSP模拟器现在倒是有了，不过距离基本的正常游戏都还有很长一段路要走，朱读者，知道你的优势了吧？

马修：说实话，且不说NDS模拟器在特效上比实机要差多少，单单是掌机独有的方便随意玩游戏的感觉，模拟器也无法比，即使是笔记本也一样。

身为御宅族，当然很满意“宅回首”啦！阿鲁，我鼎力支持你。我是个萝莉控，最爱贫乳娇蛮的夏娜，很想被她打被她骂。

广东佛山 叶伟健

阿鲁：我没你们想的那么控萝莉……

胧月：想到“脑残星”里的一个段子，此方斥泉父“爸爸你很烦耶”后被泉父教导：“你应该说‘最讨厌爸爸啦’！”夏娜如果一开口爆出几句国骂，这位读者肯定很受伤。



拯救地球

我不远万里来到地球，本来想侵略地球，但当我从地球上的一家书店中看到了《掌机王SP》，便从此爱上了地球！条件是《掌机王SP》的编辑们必须再多多写出好看的东西给我看，哇哈哈哈哈……

贵州 程鹏

雷伊：小编们一不小心就成了“地球的守护者”，为了各位喜欢我们的读者和可爱的地球，我们哪敢偷工减料，怎么也得拿出120%的精力来为大家制作好看的内容啊。不过雷伊个人也有一件事想拜托程读者，下次回火星的时候也向您的父老乡亲们推荐一下《掌机王SP》吧，好让我们冲出蓝星，走向宇宙。



梦

开学报到前一天睡觉很痛苦，因为做了一个梦，梦里我在疯狂地写暑假作业，但是起来更痛苦，因为暑假作业真的没写完……

江苏 徐宏健

阿鲁：传说中的“最后关头赶作业军团”团员出现了……

羽纹：有句古话怎么说来着：“假期不努力，开学徒伤悲。”

马修：看到这位读者的经历让我想起哈狗帮的一首歌的歌词：“记得以前，常常梦见自己在考试，醒来的时候，我果然在考试。”

你一言 我一语

NDSL和NDSi哪个会占据主流？

张家口 雪山飞驼

马修：发展的眼光看，NDSi。

高二的我还是很忙的，虽然有时因为忙买不到《掌机王SP》，但我还是你们的忠实读者。

贵阳 鹏

马修：谢谢支持，小编们也不会辜负大家的厚爱。

紫枫和LIKY算是《UCG》的骨灰级小编名了吧？

银川 李家天



阿鲁：何止是骨灰……

前几天在网上淘到一个全新的GBA正版游戏《瓦里奥制造 大回转》，是美版的，265元人民币，各位小编觉得值吗？价格贵吗？

黄石 凡

马修：这可是少有的正版才能体会到乐趣的游戏，265元太值啦，当初我买时可是花了380元呢。

玩《口袋》，对手被吾都是一击必杀，成功率100%！

灵山 混沌

乌冬：不会是一击必杀技吧，真有这样的运气可以考虑去买彩票。

PSP和NDS都上交了，跟同学说我有，他们一个都不信，郁闷……

金湖 终结者

马修：事实上，上交后确实等同于没有……不过可以先要回来证明一下。

初中时我的成绩很差，但自从玩了游戏，成绩不知不觉就升了，不是说玩游戏会耽误学习吗？我又是为什么呢？

阳江 梁厚宜

马修：因为学习成绩差和玩游戏本身就没多大关系，放不下心去学的话，没有游戏机照样会去摆弄别的。

由于怕屏幕进灰尘，我的PSP都是用硅套套着玩，但是这样手感不比“裸奔”时好，小编们玩PSP时又是怎样玩的？

湛江 ※灵※

马修：你说的两种都有，不过你放心，不用硅套屏幕也进不了灰。

NDSL掉水里后取出来开不了机，有没有既不花钱又能再用的方法？

厦门 蛋

马修：自己及时打开清理干净，不过从写信时间上看……

最近玩了一下《深爱》，不能自拔，好想天天对着她，这，难道就是恋爱的感觉吗？

贺州 果冻

马修：又一个《深爱》的深度中毒者……

卷首特报、前线狙击：个小量足够丰富。（安吉 韩啸）

玩家画廊

江阴 空

LIKY：见钱眼开啊……话说这辑为什么这么多一个字的昵称？



上海 小薇A梦

洋葱：女生的自画像就是可爱！



沈阳 汪亮

羽纹：很有个性的半遮面……



苏州 男英雄

马修：这个百变怪画得真像……汗！



无锡 斩舰刀.CC

马修：该高达的画风真让人怀念。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121、122辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，《NDS专辑VOL.4》，定价：28元。《口袋玩家》第10～19、23辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



攻略预定

NDS 光之四战士 最终幻想外传





PSP Persona3 携带版



NDS 召唤之夜X 泪之王冠

掌机王SP VOL.123

11月中旬全国上市

只言片语 我的小N终于修好了，又可以双机种制霸了！（宁波 李晨浒）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

罗浩伽 昵称：伽伽



性别：男 年龄：14
拥有掌机：GB、GBA、NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋》
地址：广东省普宁市流沙镇第一小学黄小虹转罗浩伽
邮编：515300
想说的话：喜欢《塞尔达》与《口袋》的来信吧，必回。

王若文

性别：女 年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：RPG、AVG、有强大声优阵容的
地址：北京市海淀区稻香园31号楼2门212
邮编：100080
想说的话：小掌的家庭成员一定要有增无减啊。

吴嘉明 昵称：asked

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋》
地址：广东省佛山市顺德区乐从镇沙边熊地基新村东一巷1号
邮编：528316
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李霖

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广西省河池市金城江区河池市第二高级中学
邮编：547000 QQ：727550201
想说的话：《口袋》的战斗伙伴们，加油啊。

王泽彦

性别：男 年龄：13
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《洛克人》
地址：广东省湛江市霞山区人民大道南49号人防办2门403
邮编：524000 QQ：913155469
Email：w913155469@qq.com
想说的话：我登上《掌机王SP》了，哈哈。

陈漳龙 昵称：Q龙

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场》
地址：福建省漳州市彰华路50号
邮编：363000 QQ：229495950
想说的话：耶！MM一起联机吧！

汪亮 昵称：赛伯拉斯

性别：男 年龄：22
拥有掌机：GBC、NDSL、PSP
喜欢的游戏：爽快利索型的
地址：辽宁省沈阳市沈河区北热闹路57号9-5-3
邮编：110014 QQ：499402090
Email：499402090@qq.com
想说的话：玩，就是图一乐。

张超 昵称：羽梦

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：上海市浦东新区康桥镇新苗村7组831号
邮编：201319 QQ：751641361
Email：751641361@qq.com
想说的话：努力攒钱入手正版《MH3》。

只言片语 希望阿鲁把宅进行到底。（海南 翁忠庆）

李听涛 昵称：DPLS

性别：男 年龄：14
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：恐怖类
地址：辽宁省葫芦岛市龙港区望海寺11-04-3单元602
邮编：125005 QQ：571549496
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

宋国威 昵称：斯介克汀

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《口袋》
地址：浙江省湖州市吴兴区五中高三（8）班
邮编：313000
想说的话：推荐电影《琴麻岛的海》。

王丹南 昵称：猿飞

性别：男 年龄：12
拥有掌机：GBA SP、NDSi、PSP
喜欢的游戏：《无双》、《BASARA》、《怪物猎人》
地址：江苏省南宁市鼓楼区龙江小区阳光广场4号楼201室
邮编：210036 QQ：934176292
想说的话：《无双》、《BASARA》你们最牛！

赵涵木 昵称：木头

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：A·RPG、AVG、ACT
地址：河南省郑州市金水区经八路14号院3号楼1单元7号
邮编：450003 QQ：1040285729
想说的话：想和各地的玩家交流一下游戏经验。

孙赫 昵称：Naruto

性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBC、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《胜利11人》
地址：辽宁省抚顺市东洲区抚顺德才高中
邮编：113004 QQ：309242325
Email：sunhe99@163.com
想说的话：为了《心金·灵银》，我卖血买NDS；为了《MH3》，我卖肾买Wii。

王友润

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人》、《重装机兵》
地址：广东省潮安市亨利路44号
邮编：515638
想说的话：我相信！GBA会以新的形态复活！

谢佳林

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：福建省泉州市鲤城区闵运14幢205室
邮编：362000 QQ：672049339
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

潘驰晨

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《动物之森》
地址：上海市宝山区友谊路1000弄10号602室
邮编：201900 QQ：1269713221
想说的话：死死团万岁。

仲程豪 昵称：Z

性别：男 年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋》、《勇者斗恶龙》
地址：江苏省常州市天宁区青龙街道勤业村委毛家塘31号
邮编：213021
想说的话：打《口袋》就是从《金·银》开始，希望《心金·灵银》能再续辉煌。

王瀚伟

性别：男 年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：广东省郁南市都城镇西江中学高三十八班
邮编：527100 QQ：807705847
想说的话：封印一年中……

凌翔

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：上海市宝山区通河二村95号103室
邮编：200431 QQ：908433290
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

只言片语 朕买的不是《掌机王SP》，是寂寞。（保定 皇上）



Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。备受玩家关注的PSP《怪物猎人》新作终于公布了，虽然只是一款外传性质的作品，不过羽纹相信Capcom一定会把它做得很有趣。在说到以猫猫作为主角的原由时，厂商表示猫猫在猎人群中的人气很高，故而萌生了此作的制作念头。好，就让我们期待这些可爱小东西在游戏中的表现吧！说完这个后回归正题，来看看此次都有哪些游戏问题，OK，FAQ，Let's Begin！

最近一段时间随着PSP新的自制固件升级程序放出，又掀起了一轮刷机的风潮。而我们的读者也有不少来信询问究竟应当如何进行刷机，比如来自天津的袁读者就问我们，最近网上出的PSP 5.03 GEN-B和几天前出的5.50 GEN-D2有什么区别？看来这位读者完全把概念都混淆了呢。首先5.03 GEN-A是应用在PSP-3000这类无法使用神奇电池的PSP上的虚拟自制固件，不能直接刷写到PSP中，而每次关机后都必须重新运行。至于你说的5.03 GEN-B，在10月30日完稿这天都还没有出哪！另外，关于5.50 GEN-D2，它才是PSP-1000和PSP-2000最新的、可刷写的自制固件，一次刷写无需再重新刷写，即便重启后也能直接运行。新的D2版本可以直接运行高版本ISO，为玩家省去了破解ISO的麻烦步骤，推荐大家使用。

有读者来信说，最近他听说PSP中有一批不能升级到3.71的机器，好象叫"黄金砖"，在网上想找一些相关的资料，但一直没有找到，所以特此来信询问。黄金砖其实主要指的就是无法正常进行系统升级的PSP，但是其他设置菜单之类的都完全正常。引起这种状况最主要的原因就是PSP内部的Key序列错乱，而最容易造成Key错乱的原因就是硬降级了。因此引起无法升级的黄金砖，大都是由硬降级造成的。硬降级修复的困难有的小有的大，有的用一些修复工具就能自己进行修复，有的完全丢掉了设备密码，就需要更换一个自己知道Key码的硬件来进行更换式修复才能解决哦。

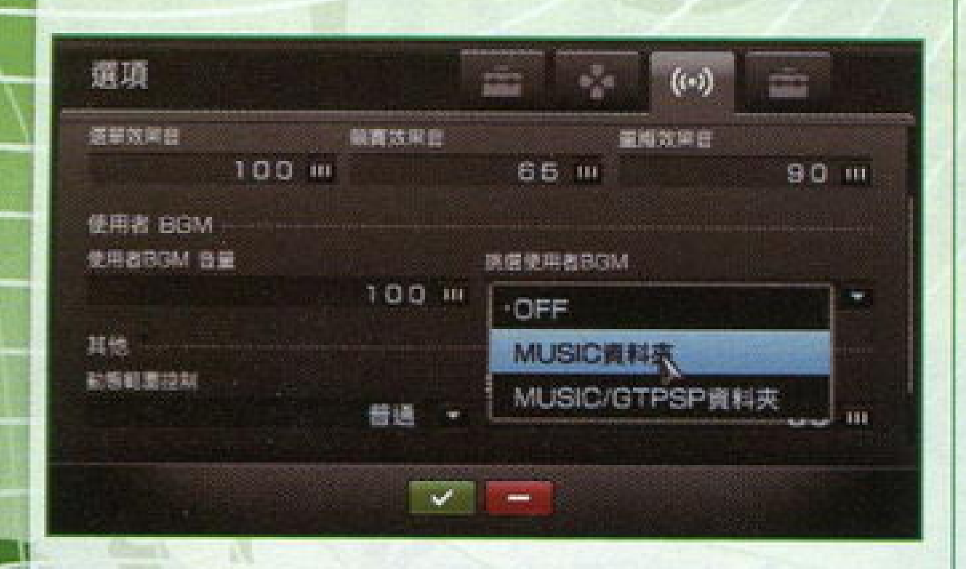
不知《GT赛车PSP》中要怎样才能将自己的mp3转换为游戏的BGM？需要什么条件？

佛山 思思

无论拿到什么奖杯，只要完成挑战任务模式中的两组考试即可开启该功能。先将mp3拷到记忆棒的Music文件夹，然后进入游戏选择"选项"→"声音设定"→"使用者BGM"，并选择该mp3所在的Music文件夹。进入比赛后即会自动播放该mp3，如果有多首mp3则会随机设定播放顺序。注意本作仅支持

 只言片语 终于在中奖名单上看到我的名字了，希望我的好运能通过"掌门人"传递给广大朋友们！（台州 老黄）

播放频率为44.1kHz的mp3音乐。



我想问一个《口袋妖怪 心金·灵银》的问题，为什么我的计步器里碰来碰去都是一两种精灵，没有第三种精灵？

EMAIL 喜羊羊

计步器里出现的精灵和当日的累积步数有关，具体分为0～1500步；1501～4999步；5000～8999步；9000以上这四个等级，步数越高的等级出现珍惜精灵的几率也就越高，可能是你一天里累积的步数太少，所以才没有碰到需要累积高步数才出现的精灵。

请问《428 被封锁的涩谷》的最后两个小时应该如何进行下去？听说这个时间段有4个主人公可以选，但我只打出亚智和加纳两个人就进BAD END了。

广州 陈清远

除了以上两人还有建野和ジャック两条线，进入方法如下：1.加纳18：10时选择A、再选择B，以JUMP的方式跳到建野；2.加纳18：40时选择B，按□进入TIPS，以JUMP的方式跳到ジャック。

请问一下，《钢铁大师》中的六级武器“ダインスレフ”的制作材料是什么？另外，バッファローの角和羊革是哪个地区的特产？

武汉 张晨

ダインスレフ的材料是7个アダマンタイト、6个ローズウッド、6个タートルプレート以及1个ドラゴンの爪。バッファローの角和羊革是アビスコ的特产。



《真·女神转生 奇幻之旅》打到第三个迷宫，黑翼天使让我去寻找他要求的两只恶魔。我已经向调查队的队员要到了密码，但是输入后无效，请问这是怎么一回事？

Levelup 锅盖

两段密码是“てんにょとてんしみわくのこらぼれーしょん”和“まじゅうとりゅうおうきんだんのひじゅつ”，你先检查一下有没有出错。另外队员在告诉你密码时是分成了两行，即“てんにょとてんし/みわくのこらぼれーしょん”和“まじゅうとりゅうおう/きんだんのひじゅつ”，实际上输入时不要按空格分行，连着输完即可。

PSP的《抵抗 报复之刻》里，救出那女的之后有很多鳄鱼头直冲过来，我一下就挂了，有什么好方法能让我通关呢？

广东 黎嘉鸿

用老全锁血后就能顺利通关了……开个玩笑。你说的应该是2-4里救出布夏而之后的战斗，此处敌人会从左右围攻玩家，如果光靠场景中设置的掩体来躲避是很不安全的，这里就需要用到Auger-WS这把枪的护盾功能了。躲在展开的护盾后面可在一段时间内免受敌人的伤害，不过也只有依靠Auger-WS的穿透弹才能对敌人造成伤害。只要干掉其中一边的敌人基本就可以顺利度过难关了，不过接下来要面对的则是更考验技术的BOSS战，祝你好运吧。

《真·三国无双5 Specia》的虎牢关有一个战功目标是击败吕布，可吕布怎么那么厉害啊，每次我都是直接被秒杀，请问有什么好的方法击败吕布没？

上海 徐志远

虎牢关的吕布在历作都是很变态的，本作自然也不例外，白板状态（最初级武器、最初级马、最初级角色）去打，只有准确地去弹返，但是难度挺高，有困难的话可以先不要这1000武勋的奖励。等通关后炼成一匹突破力优秀、冰属性的战马后，即使是白板的武将也可以用马去撞死吕布了——其实把吕布撞掉一半HP后，也可以下马来打，不过要及时存档。



小编寄语



雷伊

■SEGA对《梦幻之星 携带版2》的推广真是不遗余力，与这么多知名品牌、ACG作品以及漫画家进行合作，足以看出厂商对其的重视。但从目前的形势来看，就算与这么多品牌进行合作，游戏要想达到前作的骄人成绩也是非常困难的。其实既然已经联系了这么多合作方，不如再多找一个，这样绝对可以保证销量——找《怪物猎人》合作不就得了。

■《星宵传说》大满足，游戏时间突破100小时在即，目标自然是拿下白金奖杯。可怜我虽然“画面王2”在手，却至今仍没有空闲时间去一睹其风采。

马修

◆《口袋妖怪 心金·灵银》完全攻略本紧密制作中，敬请期待！

◆整理小编寄语时被乌冬告知，梦幻也将在NDS各版本《口袋妖怪》上提供Wi-Fi下载，小小地感动一下：玩了10多年的《口袋妖怪》，终于可以通过正规途径入手梦幻了。

◆PSP版的《355SP》竟然比预想的要好，这个出乎意料；不过刷马、凹能力值实在是折腾人，刷和凹这两大游戏史上最没技术含量的设定，被光荣给一下包揽了。

◆经历了无数度日如年的期待，以及一场场竹篮打水之后才发现，真相其实是在度年如日中浪费无数的时间和机会。



紫枫

◆**这次真的是“杂”**

翻山越岭，风餐露宿地去找你；中途得到过你，在惊叹中又失去了你；蜕变，却只有几秒；发现，你早就等在起点……

“我有的，他不稀罕；你有的，我下辈子才会有……”

“欠命的命已还，欠泪的泪已干，只剩得这白茫茫的大地真干净……”

有的人，一个眼神就能带走一辈子；有些人，一辈子走不过一个冬天……

夫唯不争，故天下莫能与之争者。

◆**写给自己**

世界就是这样可大可小，人生就是这样可长可短，朋友就是这样可深可浅，你我就是这样可知可生，缘分就是这样……

更多的时候，不是我们自己不懂，而是自己不愿意去面对。那么多次的邂逅，可惜你一次都未曾聚焦到我。也许梨花早就开过，只是自己一直在寻找自以为更好的，便这样错过了花期。看过，也听说过，就该放下了。

所有的纠结化成秋雨，送给未曾爱惜过的自己……

胧月

★想想这几天失望的事情真不少，一是10月新番动画的整体质量，二是《428》里面我孙子武丸撰写的铃音篇剧本，三是《真·女神转生 奇幻之旅》的隐藏BOSS。

★继米仓千寻后，May'n也要首次来中国演出了，据说票价卖到一张580元还遭到抢购。与此相映成趣的是，歌手本人的酬金却意外地低。即是说，现在国内动漫迷的消费水平已经完全可以应付这类演唱会了——就算是这样，森口博子、米仓千寻和石川智晶能到国内同台献艺的可能性还是很小吧？（敲桌）

洋葱

■深圳的天气终于凉快下来了，我这个上班要走老长一段路的家伙开心得泪流满面。

■今年因工作原因没能赶回老家陪某姑娘组队参加游戏比赛，这位姑娘要求我过年回去时“亲手”做十道菜给她，我只能说她实在是太勇敢了……不过最近倒是对做菜挺感兴趣，决定假日有时间就折磨一下自家厨房。

■最近特别想吃辣……

阿鲁

●最近天气转凉了，突然发现骗子越来越多了，除了小编博客里提到的强行服务外，某天中午和同事一起吃饭的途中又被一和尚给强行收取了香火钱。走在路上时，一个和尚拉住我们说是有缘，硬要塞一个不知道什么东西给我们，还口口声声说免费，等你拿了那个东西之后和尚便拿出笔记本让你签名，之后便开始收取香火钱了……脸皮之厚，无人能敌。不过拿人家东西手软，也只好给钱买个教训，再次希望大家引以为鉴，不要轻易相信陌生人，天上不会掉馅饼。不过好在上当的是我那可怜的同事……

羽纹

★公司附近有一家面馆，地方不大但东西味道不错，故而经常光顾。某日吃完饭后在柜台结帐时发现这里居然还装了监视器，随即在心里不屑地说了句：切，这么小个地方还装这玩意儿干啥。孰料后来有次去吃饭时竟然将重要的随身携带物遗失在小店内，最后还是靠查看监视器调出的录象才得以找回东西。果然是话不能说得太绝啊……

★每晚回家看看全运会的赛事报道，发现这届全运会的负面消息实在太多，最搞笑的是篮球比赛的×球，为了达到目的，队员居然能把球往自家篮框里送。哎，体育比赛中最基础的道德风尚都没有，你们还真好意思站到国内规模最大的运动会这舞台上来啊。

LIKY

◆用智能手机的朋友请留意近期上市的《塞班智能手机宝典》，这是一本系统介绍塞班智能手机的书，光盘收录大量软件、游戏，一定有你所需。

◆最近因为弄了个导航仪，开始折腾导航软件，结果研究下来弄得头皮发麻，什么凯立德、高德、路路通各种导航软件，不同软件有不同版本，不同版本还有不同分辨率、不同主程序，还要对应不同系统，还有什么一机多图、端口、波特率……网上专业术语一堆，我终于明白那些泡在论坛里的人为什么把两个字挂在嘴边——“折腾”，你要真想研究这个，没点折腾劲还真不行啊。有时候想想，其实任何事情都一样，好比PSP刷机，你要不折腾同样搞不定。

盲先知

○继上次说到翻译的问题，最近偶尔看到一份《道德经》的英文版，原作中比较有名的一句“道可道，非常道。名可名，非常名。”被翻译成“The way that can be spoken of is not the constant way.The name that can be named is not the constant name.”说句实话，个人觉得英文比原文还好懂一些，一方面是因为英文更接近现在的语言方式，另一方面则是因为古文的模糊性实在太高，造成理解的困难。个人还是挺佩服翻译这部作品的人，能对中文和英文都有那么深的理解。

○纪念一代流行之王的电影《迈克尔·杰克逊：就是这样》最近上映，不过由于连连截稿没时间也没力气去看，只是把自己博客中的背景音乐改成了他的《Smooth Criminal》——我个人最初接触MJ时最喜欢的一首歌。截稿后有空一定要去看这部电影！

米格

◆最近一天加班到半夜，忽然电脑中了木马开不了机，只好万般头痛地开始格式化C盘重新安装系统，结果昏昏沉沉把自己的一个资料盘符格式化掉了，当时第一反应就是这3年积累的照片都没了啊！系统装好后才发现格式化的是游戏盘符，虽然丢了无数DC游戏镜像，总也算松了口气……于是，为防止“杯具”再次发生，我买了照片打印机……

◆PS2光头越来越不争气了，有一天突然想玩一下《GT赛车4》，却死活不读盘，于是，最后下载了PC上的PS2模拟器，折腾一天的配置，进入游戏——哇塞！这模拟器也比PS2画面好太多啦！

伊娃

●对于Activision即将推出的《乐队英雄》，我实在是很无语，本就对其吉他适配器很不感冒的我，在看到该作中新增的架子鼓适配器后，不禁想起《疯狂的石头》里的一句经典台词：“我看就没有这个必要了吧！”

★自从有了电视后就再也没在电脑上看过电影、美剧，有天忽然意识到这个季节正是新美剧纷纷出炉的时候，于是上网查阅，结果让我大跌眼镜——《绝望的主妇》居然已经出第六季了（ToT），据说“坏女人”Edie离开了，紫藤巷又加入了新的家庭……

乌冬

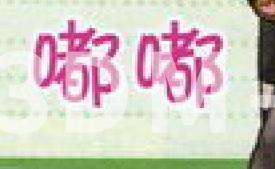
◆《怪物猎人3》的线上模式终于到期了，不过早在半个月前自己就已经停了，对比了一下发现自己玩《MH》的时间真是一作比一作少，最初玩的《MHP》是最长的，然后随着续作的推出而递减，难道自己对《MH》的热情真的不如从前了吗？

◆上下班的路附近都是住宅区，到了早上或傍晚就会有不少人出来遛狗，本来这遛狗也没什么，可就是有的狗主素质不高，让自己的狗在人行道上留下斑斑“恶迹”后不清理就走，实在是有碍瞻观，早上上班的时候见到这些东西真是一天的心情都被影响了。

嘟嘟

◆某日中午去附近餐馆吃饭，席间正有人拿着PSP埋头玩游戏，忽然听到隔壁有两位女士小声议论：“哇，你看那人的手机好大！”顿时黑线，不想又听到后句：“哪有那么大的手机啊，人家那是MP4！”

◆同样是某日中午就餐途中，路过街边一卖桔子的小摊贩前，那小摊贩突然大声叫卖起来：“桔子的味道就是初恋的味道！初恋的味道就是桔子的味道！”一行人立刻被此雷人击倒，第一次听到如此让人满身鸡皮疙瘩的水果吆喝……



坛友 levelup.cn 互动专栏

周末无聊，便想怀旧一下，于是把放在柜子最深处的PS2给翻出来，连上液晶电视玩《GT4》，谁知驾照模式中以前怎么也拿不到合格证的技巧考试，如今尝试了两三把就轻松拿到了奖杯，原来不是我的技术问题，而是因为过去家里的老背投画面不清楚…… 栏目主持：伊娃

NDS区优秀帖子索引

楼主：澄星

http://bbs.levelup.cn/showtopic-784042.aspx

【索引】NDS游戏评测索引
【索引】NDS游戏攻略索引

【关联游戏专区】马里奥系列
【关联游戏专区】忍者龙剑传DS
【关联游戏专区】洛克人
【关联游戏专区】波斯王子 堕落国王
【关联游戏专区】古墓丽影 地下世界
【关联游戏专区】最终幻想
【关联游戏专区】口袋妖怪
【关联游戏专区】勇者斗恶龙
【关联游戏专区】传说系列
【关联游戏专区】火焰之纹章 新 暗黑龙与光之剑
【关联游戏专区】超级机器人大战
【关联游戏专区】女神侧身像 负罪之人
【关联游戏专区】蓝龙PLUS
【关联游戏专区】前线任务
【关联游戏专区】魔界战记
【关联游戏专区】塞尔达传说
【关联游戏专区】恶魔城
【关联游戏专区】美妙世界
【关联游戏专区】梦幻之星
【关联游戏专区】音乐游戏系列

本帖非常实用，不仅让大家查看方便，同时也让那些曾经给大家带来帮助的优秀帖子再次浮出了水面。该帖分为硬件篇、游戏篇、技术篇以及特殊企划篇，内容丰富多彩，有需要的坛友可通过该帖提供的索引进行查阅。

【NDSI基础知识】levelup.cn NDSi开箱最详尽评测(主机外观篇)
【NDSI基础知识】全球首发，DSi黑白双色开箱评测（一）
【NDSI基础知识】全球首发，DSi开箱评测（二）13款烧录卡+盗版+正版兼容性完全测试
【NDSI基础知识】NDSi入手+系统图解
【NDSI周边评测】[CCGUC]首款NDS烧录卡“Acekard 2i”亲身试用评测
【NDSI周边评测】[CCGUC]功能有待加强，NDS烧录卡DSTT使用评测

▲有关NDS的基础知识介绍和购机指南对很多欲购买的玩家来说帮助相当大。

◀游戏篇提供了游戏评测、游戏攻略还有相关专区的的索引。

（完整内容请参看论坛原帖）

大家的专题系列NO.1]口袋金银专题
——闪耀在内心深处的宝藏，只属于我们的金银

楼主：yxd

http://bbs.levelup.cn/showtopic-862438.aspx

1L：专题回忆楼
2L：《心金·灵银》资料索引楼
3L：Q&A问答楼

本帖中详细介绍了系列游戏的主要特色、主要登场人物以及封面神奇宝贝，而最令人感动的是，还收录了几位版主和会员们与金银的那些不可不说的故事，希望大家能够参与到该帖的讨论中，与我们一起分享那些与金银共度的美好回忆。

（完整内容请参看论坛原帖）



▲很少见的金银Z版卡带哦，是会员“无我の境界”的收藏呢！

热帖推荐

PSP影视集合贴BEAT3.04
http://bbs.levelup.cn/showtopic-766144.aspx
百变狸猫、千与千寻、天空之城等。

告诉你逆转之父巧舟的新作《幽灵诡计》究竟是什么样的游戏
http://bbs.levelup.cn/showtopic-873460.aspx
日本电击编辑部博文翻译。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



上辑热点话题回馈之——下一代掌机的诞生时间

PSP和NDS这对老朋友依旧是现在以及未来很长一段时间的主角，下一代的掌机都完全没有任何消息。但更新换代是必然的，这里我们就根据以前的新一代主机发售规律以及其他方面，来一起预测下一代掌机的大致诞生时间。

明年3～4月公布，10月发售！（随便猜的，逃……）

yh1986

我觉得后年比较有可能，或者大后年，毕竟两个主机的游戏都多了起来，那么快公布太盲目了。

coconut

我认为是明年的E3。

廿兴霸无双

明年E3有可能NDS与PSP双双公布新一代掌机，不过发售日期不大可能是明年，个人猜测2011年年底。

黑翼天使X

PSP2和PS4同时公布，NDS2在PSP2公布一周后公布，时间肯定要起码再过2年以上……

iloveluyi

可能要过两年吧，这之间还要看微软有没有这方面的意思。

rjc0110

鉴于PSP go才发售，NDSi的摄像头也没啥大动作，估计一两年之内是不可能的了。

歌舞叮女王

两年内没戏，2011年才会公布。

缘起任天堂

明年E3听消息吧，新一次次世代大战就要拉开帷幕了。

n520dsa

我说，近5年都不要出新机算了，我实在没有多余的闲钱陪他们玩了！

我叫皮皮

明年6、7月份有消息就不错了。其实个人觉得还是掌机的新功能比较令人期待。

死神秋奥

应该会在2012年内发售，因为在这个时间之前，在两大掌机上面该出的和不该出的游戏，都差不多出完了。

无我の境地

估计在三大家用机真正结束战斗的时候。

FullMoon555

其实掌机只要够用就行了。

kingston

比较喜欢突然发布，惊喜感十足。

旭日波澜

下一代掌机啊？没这么快吧，PSP go才出多久啊，索尼至少在半年内是不会出的；任天堂就不好说了，说不定会比索尼早出新一代掌机——出得越迟越好，没钱买了啊！

不蓝的蓝天

没准儿两家都已经做好后续掌机了，就等着时机成熟呢。

幻龙神

2012年！

Anneyuan

的确应该更新换代了呢，距离上次新一代掌机发布已经5年了。GBA时代也就持续了5年，是时候了，让我们拭目以待N社更新的创意、S社更强大的机能。

zerojf

可能在两年之后吧……乱猜的，没什么依据。

牧场男孩

现在掌机界已经不再由老任一手遮天，竞争非常激烈，各主机淘汰周期也会相应缩短，所以明年的TGS上很可能会有惊喜出现。

Crystal

可能是2012年。

JIDE

2012年可能性比较大，PSP和NDS都应该有七八年左右的产品生命周期。GBA淘汰比较早是因为有PSP的出现……想想以前GB活了多少年。

传说物语



本辑热点话题

新版NDSi LL

不久前，任天堂官方网站正式宣布了NDSi新机型——NDSi LL的各项参数，而发售日竟然是距离公布日还有不到一个月的11月21日！本辑的热点话题，我们就围绕NDSi LL的各方面来展开讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年11月4日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。





感悟香港

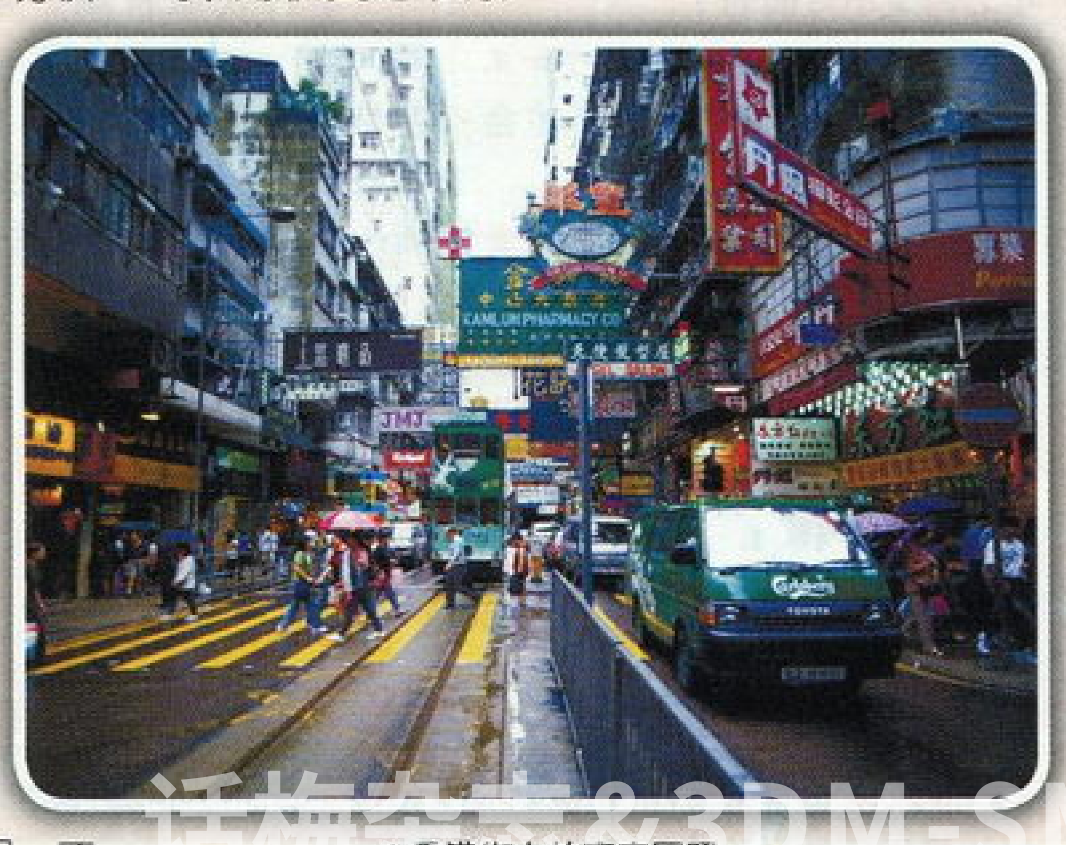
来编辑部也有半年多了，不过由于种种原因，本人始终没有走出过公司和宿舍方圆一公里的范围，实在是惭愧，于是趁着上次截稿和几位同事一起去了趟香港，途中遇到了不少值得感悟的事情。

由于H1N1的流行，导致我们在过关的时候浪费了不少时间，加上乘坐火车和地铁所耗费的时间，直到下午一点才算是正式到达香港。以前看港片的时候对香港这个地方有个大致的印象，就是街道很窄，建筑物很高，抬头才能看到天空，给人一种拥挤和不通畅的感觉。走出地铁站后总算是见到了香港的原貌，令我惊讶的是居然和我想象中的香港差距并不是很大。街道的确是比较狭窄，最多也就能四个人并排行走，也许是周末的原因，街道上来来往往的人也很多，经常出现"堵人"的情况（请结合堵车来想象）。

香港是个国际化大都市，对于这一点我深有体会，相信去过香港并在那里走过几条街或者坐过几次地铁的人自然也会明白这一点，原因就是这里的外国人实在是太多了。本来我们这次去香港就是有着很明确的目的，因此也没怎么闲逛，下了火车就直奔目的地，可即便是这样，一路上看到的外国人也是不计其数，而且各色人种应有尽有，根据我的直观感受，外国人的数量和中国人的数量平分秋色，毫不夸张地说，在香港可以找到世界上大部分国家的人，对我这种生活在平日里见不到几个老外的城市里的人来说，实在是非常震惊。走在街上频繁地和外国人擦肩，在地铁里随时可以听到五六种不同的语言进行交流，世界各地的人积聚在这一片繁华而拥挤的土地上，这才是名副其实的国际化大都市啊。

正因为国际化，这里的店员几乎都能用一口流利的英文与老外进行交流，而且发音之标准，足以让国内大部分大学生汗颜。在观察路边店铺时我发现许多小店都会摆出许多鱿鱼、扇贝、鲍鱼之类腌制好的海鲜，一条街走过去往往有十来家都在贩卖此类商品，不知道是不是和香港人的饮食习惯有关系。途中我在一个小店内部发现了一罐腌制好的极品鲍鱼，虽然本人对鲍鱼没有什么研究，不过从罐子里鲍鱼的个头来看确实是很大，一看价格着实吓了我一跳，这种极品鲍鱼竟然高达8300港币一斤，看来我等布衣也只有享享眼福的份了。

最后要说一件发生在返程途中的事，这可以说是整个香港游的高潮部分。由于我和几位同事都是第一次去香港，对地铁站的自动售票机不是很熟悉，在那里摆弄了半天也没买到回程的票（貌似只收20港币以下的纸币），这时一位香港人很热情地帮我们兑换零钱、购买车票并且还为我们在庞大的地铁站里指明了道路，并且这位同志全程使用我们都不熟悉的粤语进行交流，在这种语言都不怎么通的情况下硬是帮助我们找到了回家的路。就当我们正在感叹香港人的热情的时候，这位同志却用很标准的普通话向我们问到："可不可以给我20港币的带路费"。顿时我们所有人都傻眼了，怪不得在谢谢他的时候他说不用谢，原来是有偿服务啊，我算是第一次遇到这种强买强卖的服务，损失20港币事小，可这种做法实在是有损香港同胞在我心中的印象啊，希望各位有意愿赴港娱乐的朋友能引以为鉴，也不枉费我那损失的港币啊。



▲香港街上的真实写照。

掌机王 自由谈

初音果然是人气高，上辑有《初音未来 女歌手计划》的玩家点评，本辑则是该作的自由谈评论，获得如此成功，应该连SEGA自己也没想到吧，各位FANS一起期待下一作掌机平台的初音游戏早日公布吧。“玩家点评”自然也是欢迎大家踊跃投稿，门槛很低，不过600左右的字数不大好把握，尽力而为之吧，马修我也尽量在字数上放宽限制。

《初音未来 女歌手计划》杂谈

文 SAVE



回想《初音未来 女歌手计划》发售之初，首周销量便破10万套，由于SEGA估计不足，出货6万套的此作曾一度“品切”，游戏消化率达到174%——本作无疑成为当时的一匹黑马，仅次于怪物软件《Wii Sports Resort》位居第二。除去FANS的支持外，游戏中出人意料的素质也成为了此作从一定程度上热销的原因之一。下面就是笔者从各方面针对该篇作品的闲谈、或者说杂谈。

1、成功的理由

当初《初音未来 女歌手计划》公布时，并没引起笔者太多注意，因为当初感觉此作就是简单地网罗了人气虚拟歌手初音的歌曲而制作的单纯的音乐游戏，全是利用“初音党”感情的一款纯FANS向作品。没想到玩到此作后才发现自己对此作的认识有一定程度上的偏差。

接触过游戏之后才发现游戏中的PV编辑模式才属游戏本质所在，在此模式中玩家可以利用各种素材自行编辑PV，无论是场景、服装还是动作、表情甚至口型都可以由玩家自由编辑。尽管编辑过程有些枯燥，但成功后的成就感是极大的。这个模式着实体现SEGA把握住了Vocaloid原游戏的精髓——原作就是以玩家能自行创作歌曲并与他人分享交流而大受欢迎，所以说自由编辑PV的思路与原作一脉相承。而游戏受到追捧也在情理之中。玩家可以把用Vocaloid创作好的歌曲导入到PSP中，再用《初音未来 女歌手计划》进行PV创作，两者之间相辅相成，甚至可

以说本作是Vocaloid原作的一款扩展软件或者周边也不为过。

在游戏发售之后日本Nico网站上涌现了大量玩家自制的优秀的PV，我国很多游戏网站也开辟了《初音未来 女歌手计划》专区，玩家在专区里发布自己的PV存档进行交流。足以见得本作的PV模式是很成功的。可以说，正是由于PV编辑模式的成功，才使得游戏有了一定程度上的热销。

2.创造的乐趣

我个人认为，此作的成功也绝非偶然。去年EA《孢子》一个月内各平台累计破百万，以及SCE第一方PS3游戏《小小大星球》……这类游戏中游玩模式往往并非多么重要，它只是给玩家起到了一个标杆作用，玩家以此来了解游戏的方式然后再模仿学习从而自行创造，最后再与他人分享，你的作品可以成为他人的样板，他人的作品也可以成为你借鉴的对象。游戏的特点使得玩家之间相互交流，互相学习——这类的热销无疑在昭示着玩家自我创作类型游戏的兴起。而掌机上此类游戏也有山雨欲来风满楼之势，如任天堂的“《瓦里奥制造》系列”新作《由我制造》，E3 2009上力挫群雄、获得最佳创意游戏的《创意涂鸦》，PSP上也即将推出《小小大星球》新作。《初音未来 女歌手计划》在某种程度上来讲也可以归为此类游戏，所以我们可以认为《初音未来 女歌手计划》的热销也是一种必然。

3.明显的缺点

游戏优点还算不错，但缺点同样明显：单单一个初音未来，人物建模却十分不尽如人意，多边形数量少得可怜。尽管不具可比性，但是场景恢宏的《怪物猎人2G》的人物建模确实要好于此作，当然，此点可以归结为制作厂商的不用心——SEGA并不想在此作投入大量精力；而更出人意表的是这样糟糕的画面竟然在游戏中存在掉帧，这对于以操作的精准度为游戏根本的音乐游戏来说更是致命伤。



4.未来的展望



见到本作出乎意料地热销，再加上现在日本厂商以掌机为阵地的局势，SEGA应该不会放过推出续作的机会。如果这样的话，抛去增强画面，彻底袪除掉帧的这一硬伤这两点必然的改进外，笔者倒是对新作有些展望。

音乐模式能关掉背景画面

游戏中的BOSS级曲目《初音ミク的消失》就是以缭乱的背景画面著称，游戏时背景画面频繁切换闪动，搞得玩家头眼昏花，甚至有玩家称此曲简直就是视觉污染。笔者认为音乐游戏的难度是靠谱面来提升的，背景只是起衬托作用，或者说背景画面的加入只是让玩家不至于觉得单调。尽管此作是以背景中初音的载歌载舞为卖点，但绝对不能让卖点成为玩家游戏时的障碍，所以希望续作能开闭背景画面，还玩家一个清净的世界。

初音的房间

游戏中此模式实在是有些鸡肋，玩家除了给她的房间进行装扮外，就只剩下在一旁默默观赏，我们初音在房间中就如同观赏鱼一般，希望续作能增加一些初音和场景或者玩家的互动，这样玩家收集道具的积极性也会大一些。

PV编辑模式

增加新舞步、新场景等都是应该的，笔者希望最好能在续作中能让玩家导入自己的图片，让本作既然能导入音乐，再让导入图片又何尝不可呢？如果能导入自己的图片的话，届时玩家的自由度会更高，创作出的PV也会更有个性。

通信模式

游戏中的通信模式是用来让玩家交换PV存档用的，这一模式固然不错，但依然有潜力可挖。君不见NBGI的《偶像大师SP》在PSP上沿用着X360的那一套下载方案，依然续写着骗钱神话，不知有多少FANS的腰包被榨干。同样拥有众多FANS且类型以及风格接近的《初音未来 女歌手计划》完全可以借鉴《偶像大师SP》的下载模式，追加曲目、服装、道具等等，这对厂商来说怎能不是一件好事？就如前面所说，也许SEGA只想卖出几万套就万事大吉，没能料到此作会如此热销，SEGA会放过这条生财之道？当然作为玩家来讲倒是不希望续作出现付费下载，不过不管付费与否，续作若能追加下载模式，玩家和厂商之间总会有一方获利。

《初音未来 女歌手计划》在一定范围内获得了成功，但厂商绝然不会止步于此，SEGA的下一款在掌机上的初音作品将会是什么？让我们拭目以待。

PSP GT赛车PSP

◆厂商：SCEJ◆类型：RAC

评论人：马赛克

评分 8.5

自从2004年，索尼公布与PSP一起首发的《GT赛车4 携带版》的那一刻起，本作便受到了诸多赛车游戏爱好者的热烈期待，如今5年过去了，这款作品也以《GT赛车PSP》的名字来到了PSP平台上，究竟这几年的等待值不值，下面就由我来点评一下。

一进入游戏眼球就立即被精美的开场CG所吸引，进入实际游戏，令人失望的是本作取消了GT赛车的经典——生涯模式，取而代之的是挑战模式，一共由9大关54小关组成，其中不乏一些要求技术很高的关卡。而游戏的主要部分还是单人模式，其中可选择的车辆需要玩家用比赛中获得的奖金购买，800多辆车足以让你找到心目中的至爱。

进入正题，该谈谈实际的游戏了，游戏中有4种视角给玩家选择，其中令人惊讶的是居然车内视角也得到了保留，但效果很差，仪表盘、方向盘什么一概没有。画面方面，本作的车辆均保持了高水准十分细腻的贴图与建模，但令人感到遗憾的是实际效果并没有想象中的好，满屏的锯齿、模糊的远景使得本作距离《GT赛车4》还有很大的距离，但速度感表现得很好，整体表现有PS2的感觉。作为一贯的传统，本作的手感也很好，能精准地感受到一点点转向、加速与刹车对驾驶的影响，而赛车之间的碰撞、路面的起伏，在本作中也都被真实地表现了出来，特别是本作利用PSP得天独厚的便携性，可以随时随地拿出来驾驶一盘，这点可是在家用机上做不到的。

总之，作为PSP上最真实的赛车大作，本作的素质毋庸置疑，绝对没有让人错过的理由！



NDS 深爱

◆厂商：Konami◆类型：AVG

评论人：杨翊

评分 9



一直以来，恋爱AVG给我的印象都是“几道选择题”而已。然而，当笔者玩了《深爱》后，不得不感慨自己的思路多么“老封建”了。

与同类型作品相比，《深爱》中可攻略对象较少，仅为三个，不过，这三位女生的性格特点倒是很对各路宅男的胃口——简言之，她们算是“以少胜多”。

本作的玩法沿袭自老前辈《心跳回忆》，为“自我育成”型，玩家们每天都要计划好课程来培养自己的四项能力，笔者个人觉得这个系统非常切合实际，因为在游戏中，玩家扮演的角色是学生，最重要的莫过于自己的实力——没有哪个女生喜欢一肚子草的花枕头。然而，该系统尚有不完美之处：课程偏少，经常会发生出现连续几天乃至十几天安排同一套课程的事。

用“老鼠拉秤砣——大头在后面”来形容本作真是恰如其分：普通模式完成之后，本作的全部要素才算完全开启。“深爱模式”可以说是本作最成功的部分，在这个模式里，玩家们可以与自己的“另一半”进行语音交流（虽然能说的内容不多），在AVG中应该是第一次；本作的另一让人沉迷之处是把真实时间与该模式挂钩，大大增加了玩家们的代入感和临场感。这两大设定，可以说是本作的“杀手锏”。

当然，对于国内玩家来说，语言问题还是普遍存在的，尤其是不懂日语的人，最大的痛苦莫过于无法交流。不过，“国民的GF”这一称号，也算是对本作的最完美诠释了。



最近抽空玩了一下大名鼎鼎的《428》，游戏的素质确实不错，故事讲得丝丝入扣，人物的塑造也算有血有肉。游戏里不同角色路线之间会互相影响这点设计得很有意思，一些看起来不起眼的事情也会影响到其他人的命运，在不同主人公的路线间来回切换看互相的影响是件很有意思的事。另外一个个人感觉不错的是游戏里充满了风趣幽默的要素，算是给游戏紧张的剧情加了不少调剂，让人在紧张之余能轻松一下。虽然是款文字游戏，但是游戏里的日语不算难，推荐有兴趣的朋友试一下。

栏目主持：盲先知



超级漫画英雄战队

美版

Marvel Super Hero Squad



解锁密码

在选项菜单中，进入密码输入选项（Code Entry）后输入下列密码，即可获得相应的效果。



密码	
999999	解锁“死亡博士”及服装
888888	“No Blocking”密码
777777	“Super Knockback”密码
666666	解锁“猎鹰”及服装
555555	解锁“银影侠”及服装
444444	解锁“雷神”及服装
333333	解锁“金刚狼”及服装
222222	解锁“绿巨人”及服装
111111	解锁“钢铁侠”及服装



428 被封锁的涩谷

日版

428 封锁された涩谷で



迷宫剧情

在御法川剧情18：05时，“最后の頼み”选项中，选择C项“里原宿のラビリンスまで頼む！”后，御法川将会来到ラビリンス迷宫中，这时游戏画面会变成类似FC时代的迷宫，玩家可以在其中选择不同的走法，有一些搞笑的剧情。无论如何，在最后都会遇到一个选项，选择A“ダンジョンの入口に戻る”会回到迷宫的入口，选择B“地上に戻る”则会回到正常剧情主线，选择C“もう寝る”则可以收集到BAD END No.79“GAME OVER”。

谜题

在主线剧情通关后，回到标题画面选择“ボーナスコンテンツ”，可以玩到谜题模式“カルトクイズ428”，回答正确的话有特殊剧本可以阅读。



铁臂阿童木

日版

Astro Boy: The Video Game



特效密码

在游戏中按下START键，在菜单中输入下列密码即可获得相应的效果。

密码	效果
↑、↓、↓、↑、L、R	无敌
←、←、R、↓、↓、L	技能满级
R、↑、L、↑、↓、R	更换服装
R、R、L、R、←、↑	无限冲刺
L、L、R、R、L、←	关闭秘技



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。



光之四战士 最终幻想外传

日版

光の4戦士 ファイナルファンタジー外传

金手指

GameID：BFXJ e6945ab6

金钱最高
020DD2CC 0098967F

战斗点数最高
020DD3C0 0098967F

全宝石99个
020DD234 C6001B58
020DD238 C6001B59
020DD23C C6001B5A
020DD240 C6001B5B
020DD244 C6001B5C
020DD248 C6001B5D
020DD24C C6001B5E
020DD250 C6001B5F

AP全满
520523F0 E1D020F0
E20523F0 00000018
E1D020F2 E1C020B0
E59F100C E0C30291
E1A00FA2 E08002C3
D0000000 00000000
520E9208 E0400005
020E9208 E1A00002
D0000000 00000000

移动速度2倍
5211A79C E3A00A02
2211A79C 00000004
1211A84C 00002CCC
D0000000 00000000

全员HP最高
c0000000 00000007
120dba42 000003e7
120dba44 000003e7
dc000000 00000120
d2000000 00000000

全员属性最高
c0000000 00000007
220dba38 000000ff
220dba3b 000000ff
220dba3c 000000ff
dc000000 00000120
d2000000 00000000

全员无异常状态
c0000000 00000007
120dba34 00000000
dc000000 00000120
d2000000 00000000





魔法工厂3

日版

ルーンファクトリー3

金手指

GameID：BRFJ e4ee046a

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
023C0510 05F5E0FF
D2000000 00000000

按SELECT木材最高
94000130 FFFB0000
123C0514 0000270F
D2000000 00000000

打倒怪兽必掉道具
020F4B2C E3A00000

水壶不减
9209F4DA 00001240
2209F4D8 00000000
D0000000 00000000

按SELECT键恢复HP
94000130 FFFB0000
023C046C 0FFFF000
D2000000 00000000

按SELECT键恢复RP
94000130 FFFB0000
023C0468 0FFFF000
D2000000 00000000

全技能等级99
C0000000 00000021
223C003C 00000063
DC000000 00000008
D2000000 00000000

无视障碍物移动
E2000100 00000018
E59D00DC E59F100C
E1500001 0A01B476
E59D0000 EA01B2D3
02000118 020A05FC
0206CC64 EAFE4D25

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

PSP go在全球都不受待见已经是一个人尽皆知的事实，11月1日，这台备受争议的掌机也在它的“老家”日本发售，不知它家乡的父老乡亲们会不会安抚一下它，让它感受一下受宠的滋味。好吧，说实话我看悬……配合PSP go发售的作品中，《Persona3 携带版》无疑是最受注目的一款作品，PSP版前作《Persona》有着不错的成绩，而这次厂商在系统调整以及新内容方面均下了不小的功夫，相信这种努力一定会得到粉丝们的积极回报。 栏目主持 雷伊

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

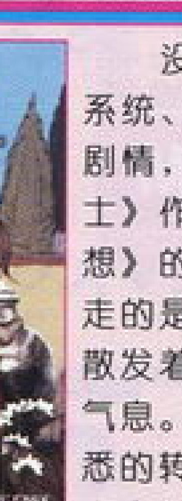
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年11月					
5日	古文汉文DS	古文汉文DS	IE Institute	ETC	3990日元
5日	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6279日元
5日	樱花笔记 连接现在的未来	サクラノート いまにつながるみらい	MMV	AVG	5229日元
17日	刺客信条Ⅱ 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	ACT	29.99美元
19日	巫术 生命之楔	ウィザードリィ 生命の楔	Genter Prise	RPG	5229日元
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラベースDS2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
19日	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック TM	Nintendo	SPG	4800日元
26日	料理妈妈3	クッキングママ3	Taito	ETC	5040日元
26日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する！	Russell	AVG	5229日元
26日	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	5040日元
未定	茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松	茶犬の部屋DS4 お茶犬ランドでほっとしよ？	MTO	SLG	售价未定
2009年12月					
3日	怪兽敢死队	怪兽バスターズ	NBGI	ACT	5229日元
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	A·RPG	5229日元
3日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	TAB	3990日元
3日	尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	RPG	6279日元
3日	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
3日	口袋棒球12	パワプロクンポケット12	Konami	SLG	5250日元
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	29.99美元
10日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	SLG	5040日元
10日	极限脱出 9小时9个人9道门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	AVG	5040日元
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	S·RPG	5229日元
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	5040日元
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ“10”种目！	Hudson	SPG	5040日元
17日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ シュトラールの炼金术士	Gust	RPG	5040日元
24日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
未定	交涉人DS	交涉人DS	Alpha Unit	AVG	售价未定
未定	真·战国天下统一 群雄们的争乱	真·战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	现代大战略DS 一触即发·军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发·军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大 （略）2 ［chu~］☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S·RPG	6090日元
2009年冬					
未定	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と悪魔のヘソ	Spike	RPG	售价未定
未定	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	售价未定
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	售价未定
2010年1月					
28日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
未定	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
2010年春					
未定	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S·RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定



光之四战士 最终幻想外传

期待度 A

10.29 ■Square Enix ■RPG ■5980日元



没有复杂的系统、没有深奥的剧情，《光之四战士》作为《最终幻想》的外传作品，走的是怀旧路线，散发着质朴温馨的气息。玩家们所熟悉的转职系统在本作中被冠以了“王冠系统”的名字，根据佩戴不同的帽子，角色们就可以变成对应的职业，并学会各种不同的技能。游戏取消了MP的设定，而是采用AP来发动技能和魔法。另外，游戏还对应多人联机功能。



Persona3 携带版

期待度 A

11.1 ■Atlus ■RPG ■6279日元



作为“《P》系列”分水岭的《Persona3》转战PSP平台，就一款移植作品来说，它丰富的新内容不得不让人称赞。除了加入了全新的女性主人公外，还加入了全新的情感交流对象及事件，在系统方面也积极向更为完美的《P4》靠拢。游戏还有更多惊喜带给系列的粉丝们，比如在游戏中你还可以看到《P4》中的人气角色天城雪子的初中生版，记住，她只会在女性主人公篇登场。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年11月					
5日	大家的导航	みんなのナビ	Zenrin	ETC	8190日元
12日	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
12日	J联盟 创造职业球会6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6	Pride of J SEGA	SLG	6090日元
12日	神眷之力	エクシズ・フォルス	Atlus	RPG	5229日元
12日	战斗妖精 辉石霸者	バトルスピリッツ 辉石の覇者	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	TAB	6090日元
12日	战舰炮手2 携带版	WARSHIP GUNNER2 PORTABLE	Koei	SLG	5040日元
17日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	ACT	29.99美元
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
26日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版	ひぐらしデイブレイクポータブル メガエディション	Alchemist	FTG	6090日元
26日	山田悠介世界 “Puzzle 我们的48小时战争”	山田悠介ワールド “パズル゛ぼくらの48时间战争”	角川书店	AVG	6090日元
26日	光之圣女传说 诸神的黄昏	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が秽れる时に —SPECTRAL FORCE LEGACY—	Idea Factory	SLG	6090日元
2009年12月					
3日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタジースターポータブル2	SEGA	A・RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH ソウル・カーニバル2	SCEJ	ACT	4980日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	Konami	SPG	4800日元
10月	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	FTG	5229日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目的受难	日本一Software	AVG	5229日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable!!Vol.13 THE 恶魔ハンターズ エクソシスター	D3 Publisher	ACT	2625日元
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年秋					
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
2009年冬					
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	角川书店	AVG	售价未定
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	FTG	5229日元
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	ラストランカー	RPG	售价未定

PS3专辑 第7辑

大16开240页海量内容 ＋ DVD－ROM

神机资讯，大作情报，精彩专题，蓝光导购，完全攻略……与PS3相关的一切在此集结！本辑攻略包括《未知海域2》、《薄暮传说》、《忍龙Σ2》、《高达战记》等七款神机独占及完全版游戏详尽攻略，并收录《铁拳6》等七款游戏的奖杯心得。另有神机幽情录、SCE三英杰、SE重新力挺PS3内幕等多篇精彩专题，大受好评的蓝光推荐也重出江湖。附赠PS3、PC两用光盘，高清影像、壁纸原画、游戏音乐、PS3主题、强力存档应有尽有，内容丰富实用，神机玩家不容错过。



11月6日 全国上市

DVD 光盘内容导视

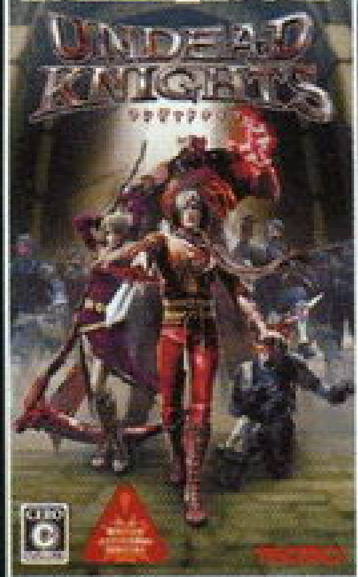
游戏展望台

8款热门新作最新官方影像



- 勇者斗恶龙VI 幻之大地
- 王国之心 梦中诞生
- 梦幻之星 携带版2
- 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS
- 太空战斗机 爆裂
- 天诛 红 携带版
- 怪物搜索者
- 尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

随盘附送 实用资源倾情附送



3款PSP ISO

- 伊苏7
- 超时空要塞 终极开拓者
- 不死骑士

4款NDS ROM

- 魔法工厂3
- 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会
- 创意涂鸦
- 孢子英雄 竞技场

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《装甲核心3》OST等着你。

新作特搜队

最新发售游戏影像直击




- 不死骑士
- 真·三国无双5 Special
- 魔法工厂3
- NBA Live 10
- 阿童木
- 少年Sunday&少年Magazine 白色漫画
- 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会
- 爆丸战士
- 伊尔2战机 猛禽
- 元素猎人

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- 一起拍打吧 五部曲
- 支付宝

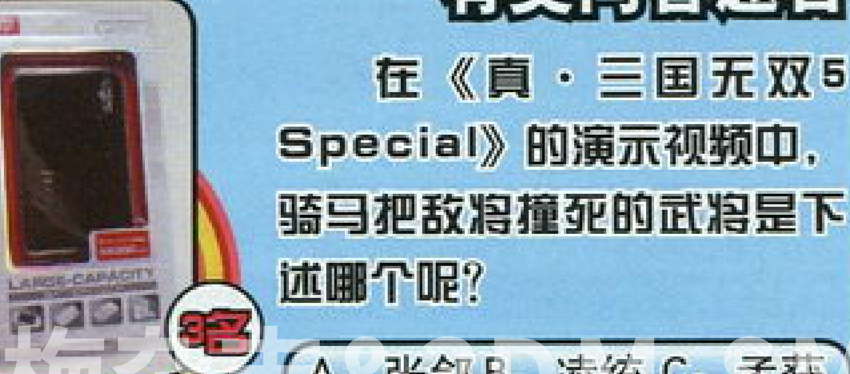
新动一刻

- 猫愿三角恋
- 好想告诉你

《口袋光环DVD》VOL.122 有奖问答题目

在《真·三国无双5 Special》的演示视频中，骑马把敌将撞死的武将是下述哪个呢？

A：张郃 B：凌统 C：孟获



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年11月23日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第124辑上公布，敬请关注。

二等奖



一等奖



三等奖







本次活动赞助厂商及网站

《掌机王SP》第120辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名



沈阳市	高宗萱
泉州市	王存志
上海市	严展薇
韶关市	曾子麟
昆明市	张海强
北京市	郑鑫洋

二等奖 6名



黄石市	陈晓帆
汕头市	陈逸翰
南昌市	陈雨泽
厦门市	高仁浩
江阴市	沈磊
上海市	徐晨龙

三等奖 6名



贵港市	陈俊坚
苏州市	方翔涛
合肥市	马健峰
沈阳市	汪亮
广州市	叶仕铭
濮阳市	周莫

《掌机王SP》第120辑DVD问答—中奖名单

答案：C

石家庄市	陈国栋
天津市	李瞳
贵阳市	唐剑



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

零 镇魂歌 最终珍藏版

176页大16开精美特辑＋零之碟DVD-ROM

应读者强烈要求
特别加印！

聚集与《零》相关的一切，史上最具珍藏价值的《零》系列全书！全书文字量高达30万，DVD更是收录与《零》相关的一切，是每位《零》系列FANS的必入之书！

豪华赠品更新
《ZERO》&《月蚀》主题
双面精美抱枕套



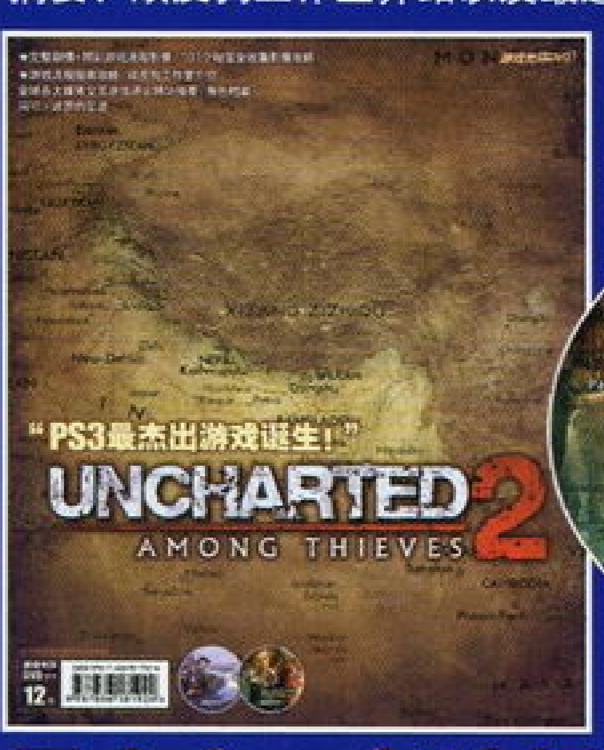
11月6日 全国上市

游戏光环DVD 第37辑

未知海域2 纵横贼道 影像特辑

2张DVD＋16页16开别册

PS3最杰出游戏诞生！一睹当前世界各国媒体综合评价超高之PS3游戏《未知海域2 纵横贼道》震撼游戏影像！双DVD配置，5小时游戏历程，480p高画质，游戏所有精彩桥段全部收录！游戏对白字幕经过精心校正，符合国内玩家观看习惯！101个宝藏完全收集影像，想做最好的财宝猎人就不要错过！别册收录全球各大媒体交叉游戏评论精华摘要、顽皮狗工作室介绍以及最速游戏流程指南攻略！特别制作的“马可·波罗的足迹”将指引你深入了解本作的历史背景！





已上市，各地报刊亭销售中

游小说 第31辑

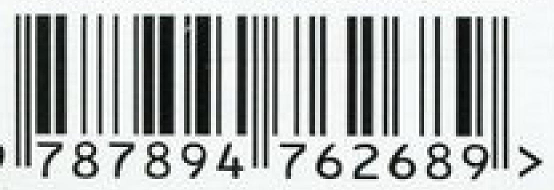
304页32开＋三位一体CD-ROM

已上市，各地报刊亭销售中

PC经典之作——《沙耶之歌》：一场疯狂绝望的恋情，一个全新世界的诞生，《潜龙谍影 食蛇者》（下篇）：交织的阴谋，不变的忠诚，《MGS》史上最悲壮的往事。四大官方小说：《WOW外传》震撼完结，《红莲之王》闪亮登场，而《超级机器人大战OG》及《光环 丰饶星战役》则将继续连载。此外，特别企划《ACG恋情罪人榜》更是宅男朋友的必读之作。







ISBN 978-7-89476-268-9
9 787894 762689 >

本手册随盘附赠不能单独销售

卡牌·桌游 VOL.3

全彩正16开80页+miniCD

已上市，各地报刊亭及卡牌桌游店有售

万智牌奥斯丁职业巡回赛战报
见证顶尖扩充赛事
国产智力卡牌游戏——永恒之轮
让你了解中国人原创的TCG
赞迪卡单卡分析
了解现环境的新要素

嘿！我的鱼、烧钱、Wizard、伊利亚特
热门桌游介绍
三国杀、卡坦岛高阶技巧
桌上RPG龙与地下城上手指南系

本辑赠品 桌游玩法小贴士

幸运抽奖



ISBN 978-7-89476-268-9
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）